

掌机迷 POCKET GAMER
完全攻略
孤岛冒险2
前线任务THE FIRST
零售价5.80元
2007年07期 Vol.77
总力特辑
NDS和PSP，我恨你们的十件事
从现在开始玩NDS吧/看看我们身边的掌机市场
详尽研究
怪物猎人P2训练所详解
最终幻想IV怀旧极限挑战
电子天下
ISSN 1672-8866
07>
9 771672 886049



史无前例的彻底收集
2007年口袋妖怪
资料全面更新!!

只宠物详尽数据!!
全体口袋迷必须
收藏的究极宝典!!

口袋妖怪珍珠·钻石
终极收藏大图鉴

493只口袋妖怪

超值附送 口袋妖怪 钻石珍珠原声音乐集

资料全面更新　数据完全收集

绝对权威资料大百科!

超完成度图鉴!

海量内容576页!

口袋迷 POKéMON FAN

随书附送
钻石珍珠原声音乐集

口袋迷 POKéMON FAN 荣誉出品

4月24日
热爆上市

全面接受邮购

超值定价
29.80元
邮购免邮资

邮购请注明“口袋图鉴”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部（收）
联系电话：010 64472177 /64472180
邮编：100011　邮资免取

集结最热门机器人的专门志诞生



掌机迷2007年第7期抽奖



参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.77的抽奖活动截止时间为2007年4月30日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

75期中奖名单

PSP

浙江杭州	谢博闻

NDSL

广西桂林	马俊

ACEKARD

福建福州	闫郑
广西贵港	杨杉杉
四川泸州	孟馨
新疆乌鲁木齐	林祖星
广东汕头	洪志超
江苏太仓	刘翔
新疆石河子	郭晶

SCDS

上海	赵健
天津	张伟
湖北武汉	胡俊
江西南昌	熊志刚
福建福州	林晨

EZ5

广东广州	朱怀易
新疆	许宁
浙江	祝晴
辽宁铁岭	刘永志
江苏苏州	华文龙

M3DS

广东江门	邹智
江苏无锡	姚忻宁
上海	杜伟
辽宁凌源	崔严
江苏海门	张建勋
海南海口	黄磊
天津	吴彤

EWIN2-SD

浙江宁波	吕奇缘
福建	陈航
新疆乌鲁木齐	高杨

EWIN2-MINI

陕西西安	张磊
山东	宋笠民
广西桂林	林涧肃

EWIN2-Micro

浙江乐清	郑浩浩
天津	周泉
辽宁大连	沙秦川


机战饭全体集合!!!
详细情报请参看本期封底
4月15日
震撼上市
最强机战高达专门志
机战FAN
重头连载
夏亚的镇魂歌
机战的秘密基地
大河原工场
SRX开发史
机战十五周年纪
剖析机战
机战系列究极大总结
超级机器人大战
机战FAN
光影大碟



■封面主题 完美世界■

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：5.80元

STAFF

编委会主任：孙景钰
副主任：姜绍华、袁建勋、张文功

出品人：黄昌星
主编：杨帆
执行主编：刘浩
责任编辑：郑佳鑫、李燮
编辑：暗凌、岚枫、翔武、剑纹、蓍子
特约记者：张傲
美术编辑：刘振伟、徐申
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

邮购联系

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告联系

联系人：杨帆
电话：（010）64472187
E-MAIL：adv@vgame.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn

CONTENTS

Vol.77 2007/07

特别策划

攻略战队

新作工房

软硬兵团

目录

投稿须知

1、请根据各栏目的征稿要求投稿。

2、来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。

3、投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。

4、来稿不退，请投稿者自留底稿。

5、凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件,作者可自行处理。

6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。

7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。

8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

招聘信息

编辑招聘要求：

1、精通日文（日语一级优先）

2、了解游戏文化及历史

3、有创意，擅长专题策划

4、文笔流畅，思想活跃

5、能加班熬夜

6、有工作经验者优先

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力作品发至—yp@vgame.cn

最终幻想战略版 狮子战争 开发者访谈

FINAL FANTASY TACTICS ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争

PSP版《最终幻想战略版 狮子战争》的发售日已经确定为2007年5月10日，PS版的《最终幻想战略版》作为被玩家称颂的SRPG名作，累计销量达到了130万以上。作为PS版的复刻作品，本作会有怎样的新要素呢？开发小组的三位核心人员将为你揭晓。



柴贵正（右）

与小菅一起负责开发现场的制作人，代表作为《骑龙者》等。

河津秋敏（中）

行政制作人，《最终幻想》系列与《沙加》系列的多部作品都与他有关。

小菅慎吾（左）

负责开发现场的制作人，代表作为DS版《最终幻想III》等。

优秀之处不会改动

——请谈一谈复刻版追加的新要素。

小菅：新作增加了新的人物和职业，还有关于通信对战的内容以及新的动画，并且还增加了若干新的章节。

——加入这些新要素的原因是什么？

柴：因为至今还有很多玩家在玩PS版的FFT，原本就是非常优秀的作品，为了不破坏这些优秀之处而加入了一些新要素。剧情方面不发生变化，游戏动画做得像电影一样，展现出美丽的世界，通信对战等要素的加入使反复游戏性提高。

河津：为了使初次接触的人享受到游戏乐趣，而玩过PS版的人体验到更多的乐趣，我们秉持着不破坏原作的理念来进行制作。

——PSP的画面比例要比PS更宽一些，那么以前看不见的部分现在会显示出来了吧？

小菅：是的，由于显示范围的扩大，参数等数值都进行了改动，让游戏玩起来更方便。

——游戏平衡性方面做了什么调整吗？

河津：没有，平衡性方面没有调整过，也许平衡性方面给PS版的玩家留下了沉重的印象，不过这种独创是不错的，所以就继续保留了下来。

小菅：只是有少数一些非常难打的任务配合复刻做了调整，如果对FFT爱好者提到“骑士ウィーグラフ”大家就知道了（苦笑）。

——那是连续战斗的关卡呢（笑）。出击单位数量和同伴单位数量等有变更吗？

柴：出击单位数量由于关系到平衡性，没有变更，同伴单位数量有所增加。PS版原作里只能使用有固定形象人物的状况有了改进，现在能够更多地使用泛用型角色和怪物了。



拥有更多乐趣的通信对战

吴云鹏	论世间游戏为何物，只叫人苦苦追求，加油。
读者资料	男，17，浙江省湖州市德清县武康镇，舞阳花园十幢104，313200

——请谈一谈加入通信对战的决策过程。

柴：由于PS版不能把自己培养的单位展示给朋友看，所以我们产生了加入通信对战的想法，另外还加入了让自己培养的单位与朋友的单位一起挑战任务的“共同战线”的通信。

——有对应通信对战的专用规则吗？

小菅：可以自己选择作为战场的地图，限制或不限制强力能力算术的使用，还有玩家的行动时间等设定。因为是SRPG游戏，长时间思考应该怎么行动是理所当然的，因此为了保持游戏节奏而加入了限制时间的设定。

柴：此外玩家可以自己决定出击单位数量，进行一对一或者三对三的对战，以及其它一些规则，使游戏乐趣大幅度提高。

——开发小组内部已经决定出通信对战用的最强组合了吗？

小菅：在不同的规则下不同的组合各有长处，目前还没有所谓最强的组合。

——战斗后会获得一定的奖励吧，这些奖励是什么呢？

河津：是只有通过通信对战才能得到的东西，例如PS版里没有出现过的东西，以及跟伊瓦利斯有关的某些东西。

——听起来很有趣，稀有物品能通过通信对战来反复获取吗？

小菅：反复游戏是可以得到的，而用低等级的队伍战胜高等级队伍的话，也会影响到稀有物品获得率。

——陷阱是通信对战特有的要素吧？

小菅：陷阱一共分为6种类型，设置数量可以任意调整。因为对手看不到陷阱的位置，所以在战斗开始前预算对手会经过的地方，在那里设置陷阱，配合陷阱能制定各种战略。不过对方的行动不会跟自己的预想完全一致，所以目标是预算出各种可能的情况（笑）。

柴：踩上陷阱的时候会出现回避指令，要求在限制时间内正确输入指令才能回避陷阱，由于限制时间非常短，而指令的出现又很突然，所以回避陷阱还是很有难度的哦。

小菅：可不要时时提防着陷阱而忽略了自己的战略。



——很麻烦的状况呢（苦笑），听说有新加入的“突发处置”要素，那是怎样的呢？

小菅：在攻击的时候会随机出现感叹号标志，适时地按下〇键的话，就能打出会心一击，或者将对手击飞（以攻击的冲击强制使对手后退一格）。

河津：突发处置的发生率是随机的，不过我们将它控制在一定程度，目的是为了让玩家不要在选择完指令后就开始发呆。如果选择攻击指令并开始考虑下一步行动，这种松懈的时候就有可能发生突发处置哟（笑）。

一起战斗的共同战线

——接下来请谈一谈通信对战的另一个要素，关于共同战线的内容。

小菅：共同战线是在主线剧情之外，两个玩家用自己培养的单位来挑战共同任务的模式。敌人除了强化过的BOSS之外，还有像很多忍者一起投掷道具这样的奇怪组合哦。用接物技能可以获得很多有趣的物品，让玩家一边感到吃惊一边享受游戏乐趣。

——共同战线也有像通信对战那样的奖励吧？

柴：是的，这个模式里也有各种奖励物品。

——共同战线的任务是来自于专门设计的剧情吗？

小菅：是的，都是在不破坏FFT世界观的情况下，让玩家感到愉悦的特殊设计过的剧情。

——FFT爱好者会感到陶醉吧。

柴：没错，游戏导演也是FFT的重度玩家，之前提到现在还有继续玩PS版FFT的玩家，他就是其中一个（笑）。复刻的时候曾经用他的PS版游戏存档作为参考资料，那个存档里的人物等级和职业等级都是最高级，游戏时间也是计时器可以显示的最大值。在制定复刻计划之前，他作为一个玩家10年内一直不断地在使用这个

覃龙	为什么PSP上无口袋怪兽？
读者资料	男，16，广西省柳州市柳北区长塘中学初三年043班，545002



存档玩着FFT（笑），像这样的一个重度玩家制作出的游戏一定会让爱好者们感到满意的。

——就是说让FFT的所有玩家都一起来战斗吧。

柴：因为平衡性方面比较难，所以最后的战斗也将会是连续战斗，很花费时间，不过也会得到很好的奖励，请大家期待。

河津：我之前也玩过，不过直接输了（笑），希望有更多的玩家来挑战，这是我个人非常推荐的模式哦！

——通信要素真是充实啊，那么考虑过举办让玩家们一起来参加通信对战和共同战线的活动吗？

河津：如果可能的话我们也想举办，不过大家都会带着99级的存档来对战吧，跟我对战的时候请手下留情……（苦笑）

柴：那是玩家们自己的规则，99级要不要禁止呢（笑）。

无声电影般的动画

——本作里特殊事件都会有动画吧？

柴：游戏里有十多段特殊事件的动画，比我们当初预想的还要长不少。

河津：每一段动画都做得很长。

柴：看FFT的事件动画也是一种乐趣，制作事件动画能在不破坏FFT氛围的情况下，让玩家充分享受这种乐趣。

——原作里都是2D动画，重新制作人物动作和镜头转换等很辛苦吧？

柴：动画导演非常辛苦，他经常画好场景做完动画之后又被小菅要求重新做（笑），不过反复制作之后质量越来越高了。

河津：我认为做出来的动画比我想象的更加好。动画导演想了很多怎样让吉田明彦（担任FFT的人设）的画动起来的问题，参考了很多静止画面，所以最后制作出的动画让我很震惊。

——动画里人物的那种平滑的动作确实很让人震惊。考虑制作事件动画时，有没有专门讨论过为哪些事件制作动画呢？

柴：关于这个的讨论其实很有趣，本作的制作人员里几乎都是FFT的爱好者，除了刚才提到的导演之外，河津先生也是，还有我和小菅先生以及动画导演都是。我们这些FFT爱好者在讨论需要制作动画的场景列表时意见全都是一致的（笑）。

——那真是惊人啊。

小菅：我们选择的场景和数量全部都是一样的哟（笑）。

——主页上放出的宣传动画有旁白叙述，游戏里的动画也加入了语音吗？

河津：没有，本来我们是考虑加入语音的，但是每个人对主角应该是怎样的声音有着不同的见解，为了再现原作的优点，我们决定不加入语音。

柴：因此游戏动画就好像无声电影一样。对白基本都在游戏画面下方表示，遇到重要的对白时，画面会变暗，只留下对白来进行强调。

小菅：用扬声器很难表现出效果，衣服摩擦声和脚步声等周围环境的声音都体现着人物感情，请大家在玩的时候一定要戴上耳机来听。



——在事件场景之外还有别的动画吗？

小菅：还有标题画面的循环动画和开场、结局动画。

柴：开场动画是很有趣的哟，会让玩过FFT的玩家感到怀念。

——说到开场动画的话，地点是在修道院里吧？

柴：这个问题还是等到玩到游戏的时候自己体验吧（笑）。

新的职业与人物

——请详细说明一下新加入的职业洋葱剑士和暗黑骑士。

刘溢	PG现在在同行中已经是绝对第一了。
读者资料	男，13，武汉市武昌区水果湖洪山路桃山村小区二号楼十二楼B座，430071

小萱：洋葱剑士与《FF3》里出现的职业相同，比见习剑士要弱一些，是没有任何特技的职业，特征是能够装备其它职业能用的所有武器和防具。像玩《FF3》那样一直培养下去的话，就会有乐趣哟。



柴：暗黑骑士是以消耗自己的体力为代价给予对手伤害的职业，攻击力很强，搭配和特技的话会成为主力哦。而且暗黑骑士的范围攻击技能很多，在通信对战里一定能大显身手。

——除了新职业以外，还加入了新的人物吧，为什么会加入巴尔弗雷亚呢？

河津：因为他是《FFXII》的主角呀（笑），我们考虑把《FFXII》中的人物挑选出一个加入到本作中去，当然非他莫属。另外考虑到武器的各种特征，加入他之后游戏会变得更有趣。

——原来如此，可惜不能选择《FFXII》真正的主角呢（笑）。

河津：另一位主角正在《FFXII 自由之翼》中努力着呢（笑）。

——巴尔弗雷亚出现的场景有动画，也有跟剧情相关的部分吗？

小萱：跟主线剧情没有关系，只是跟任务相关的人物而已。但是我们设计了让巴尔弗雷亚加入队伍的专用任务，关于他的任务剧情，是由《FFXII》的制作人员直接制作的。

——巴尔弗雷亚的职业仍然是空贼吧，特征是什么呢？

小萱：空贼同时具有盗贼和机工士两个职业的特征，巴尔弗雷亚的资料也是结合盗贼和机工士来设定的，他很强哦，他的特技“乱射”可以在远距离用枪进行连续攻击。

——除了巴尔弗雷亚之外还打算加入新的人物吗？

河津：新的人物不会只有一个的（笑）。

献给伊瓦利斯fan

——请谈一谈FFT之外的“伊瓦利斯联合”的相关作品今后的预期状况。

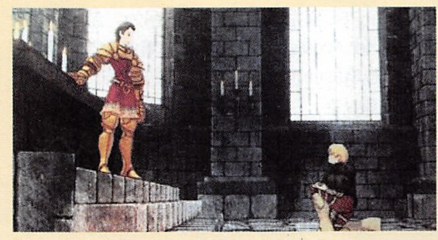
河津：首先是DS版《FFXII 自由之翼》将在4月26日发售，然后《FFT 狮子战争》在5月10日推出，而《FFTA2 封穴之古利莫亚》不久之后就会公布更多详细内容。

——最后请向各位期待《FFT 狮子战争》的读者说几句话。

小萱：10年前的名作将在掌机平台复活，不管在自己家还是出去对战，伊瓦利斯的世界随时都能被接触到。我10年前玩FFT的时候，为了解读厚重的世界观而很费劲，如今重新再玩又有了新的感觉，这是一款自己长大之后也能继续玩下去的游戏。

柴：小萱已经把我想说的话全都说了（苦笑）。希望不论是玩过PS版FFT还是只听说过这是名作的玩家都能来体验这款游戏，我们是在尊重原作的基础上进行开发的，绝对不会破坏原有的世界观，并且加入了让大家能够更深刻体验乐趣的新要素。因为游戏本身的难度，以前在己方人物死后总是去按PS的RESET键的记忆，希望能在PSP上被重新唤起。

河津：作为一名玩家，我玩PS版FFT的时间接近200小时，这款游戏复活之后，我又要花费一年时间来玩200小时了（笑）。在PSP这个不同的游戏环境下，游戏还有一些新要素，我也期待着能和众位玩家一起享受本作的乐趣。





焦思源	月莺，一路走好，希望以后还能在PG中看到你。
读者资料	男，17，新疆乌市第十中学高二一班，830000

北京奥运主题游戏公布 世嘉与任天堂共同开发

近日，世嘉公司与任天堂公司联合发布消息，将为任天堂的家用主机Wii和掌上游戏机NDS开发北京2008奥运会主题游戏《马里奥&索尼克in 北京奥林匹克》，这款游戏预定在今年年内发售，具体发售日与价格未定。

据悉，世嘉公司是从国际奥林匹克委员会指定授权单位，美国International Sports Multimedia手中获得独家版权使用许可并着手进行本作开发工作的。销售方面，欧美市场由世嘉公司负责，日本市场由任天堂公司负责。

本作的游戏形式是体育合集，马里奥、路易、耀西等《马里奥》中的著名游戏角色和索尼克、纳库鲁斯、特尔斯等《索尼克》中的著名角色将在本作中齐聚一堂。这是《马里奥》和《索尼克》实现梦幻共演的第一部作品。本作将逼真再现北京2008奥运会指定体育场馆的真实景象，进行田径、游泳、球类等多种体育项目的竞争。据称，本作将巧妙运用NDS和Wii特有的操作系统，使玩家感受到前所未有的体育游戏体验。

世嘉董事长兼COO小口久雄在关于本作的采访中声称："世界上最强的游戏角色们联合起来，以游戏形式参加世界上最盛大的活动,没有比这更令人兴奋的事了。"任天堂专务董事宫本茂也谈道："我们一直在商谈有没有机会让《马里奥》和《索尼克》的角色实现共演，而这次，我们获得了奥林匹克这个最好的舞台。马里奥和索尼克究竟谁跑得快？请实际玩一下这款作品，亲自确认一下吧。"

至截稿时为止，本刊还没有得到本作是否会正式引进国内的消息。

SCE提供五款PSP新模拟游戏下载

索尼电子娱乐（SCE）公司于3月29日通过该公司家用游戏主机PS3的网络下载服务"PLAYSTATION Network"放出五款PSP新模拟游戏供玩家下载。

这个PSP模拟游戏下载服务名为"游戏档案馆（Game Archives）",是伴随着2006年11月21日PSP专用3.00版本系统而放出的最新功能。从功能开设以来，SCE公司陆续进行了数次模拟游戏的下载服务，本次提供的下载是第5次更新，更新之后,可下载游戏的总数达到了36款。

本次提供的5款下载游戏分别是SUNSOFT公司的《星系格斗（Galaxy Fight）》《坚刃（Hard Edge）》,HAMSTER公司的《雷电(RAIDEN)》《无限塔（Tall Unlimited）》和SCE的《枪之天国（Gun Heaven）》。每一款都是PS上颇具影响力的名作。

这个下载服务自从开设以来，引发了各种讨论的声音。SCE开办这项服务目的是为了增加PS3和PSP的联动性和网络利用性，但从目前PS3的普及率和利用率来看，这项计划的延展性还有待观望。

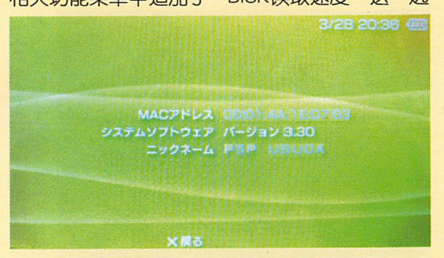


←SCE在游戏档案馆服务中放出的下载游戏不乏名作，例如这款曾经风靡一时的《雷电》。怀旧也是PSP的重要功能之一。

3.30版PSP系统推出 加强下载服务功能

SCE于3月28日推出了3.30版PSP系统软件，这次更新的主要内容是加强了通过PS3进行"PLAYSTATION Network"下载服务的相关功能。

PSP系统升级到3.0以后，已经经过了数次更新。界面方面，"PLAYSTATION Network"的相关功能菜单中追加了"DISK读取速度"这一选项。这个选项的用途是选择"PLAYSTATION Network"相关游戏时，是否将硬盘读取速度设定成高速。选项共有"标准"和"高速"两个档次，设定成"高速"时，数据的读取速度会有显著下降。不过，SCE在公布此功能的同时指出，有一些游戏在该功能设定成"高速"的时候会出现画面效果失效、画面混乱等现象，玩家需要针对具体游戏进行设置。



除这项功能外，3.30系统中还增添了在"RSS channel"中对项目进行图标显示，对"VIDEO"文件夹中保存的动画进行图标显示，以及在"MPEG-4 AVC (H.264) Video Main Profile (AVC CABAC)"中播放720×480、352×480、480×272分辨率影像的功能。

TECMO召开发表会《忍者龙剑传》登陆NDS

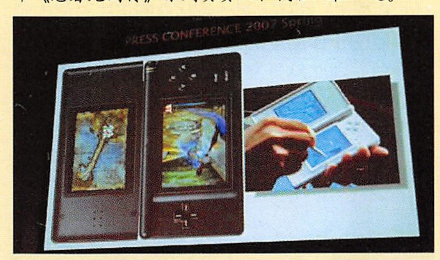
TECMO公司于3月末召开的"TECMO 2007春季发表会"上公布了将在NDS上发售著名动作游戏系列《忍者龙剑传》的续作《忍者龙剑传·龙之剑》的消息。这款游戏的发售时期暂定为2007年秋，价格未定。

"TECMO 2007春季发表会"开始后，TECMO公司TEAM NINJA开发组组长兼总制作人坂垣伴信登上演讲台，并率先公布了这款NDS新作的消息。关于新一代掌机上的第一款《忍者龙剑传》，坂垣作出了这样的阐述："之前我一直在做大型机种上的动作游戏和格斗游戏，到2004年我思考下一步计划的时候，决定了下面要做一款便携机种上的游戏。那时候我们也想过做其它类型的游戏，但考虑到迄今为止一直和我在一起工作的同事，以及一直在玩我们游戏的玩家们，我们最终还是决定制作成'男子汉'气质的动作游戏。"在介绍这款游戏时，坂垣表示，电子游戏的最大意义就是针对输入进行输出的互动性。NDS具有触笔操作这种独特而直观的输入界面，要体现出游戏的魅力，就必须最大限度地活用NDS的这种输入系统。"游戏中几乎不会用到按键，几乎所有操作都是用触笔来实现的。这是本作的一大特点。"

坂垣在发表会现场进行了这款游戏的试玩表演。他竖着拿住NDS，用触笔操作游戏屏幕上的主角"隼龙"。例如点击一下投出手里剑，点击两下进行跳跃等等。游戏中还可以使用华丽的忍术，使用忍术的方法是用触笔在下屏中画出梵字。从这些特点上看，这将是一款相当硬派的新感觉动作游戏。"我们将眼光集中在NDS的输入系统上，最大限度追求原创性，力争体现出动作游戏的本色。"坂垣表示。



↑《忍者龙剑传》系列负责人和代言人在一起。



↑崭新操作的《忍者龙剑传》引起各方关注。

在这次发表会上，TECMO还介绍了早前公布的《忍者龙剑传》PS3新作《忍者龙剑传Σ》，并宣布《忍者龙剑传》系列游戏将由美国明星莉亚·迪逊担任形象代言人。莉亚小姐在发布会现场试玩了《忍者龙剑传Σ》。

《莉斯的工作室》音乐集CD发售

TEAM ENTERTAINMENT公司于3月21日发售了NDS游戏《莉斯的工作室》的音乐CD《莉斯的工作室·奥路多尔的炼金术士 原创音乐集》，通常版价格为2500日元。

《莉斯的工作室·奥路多尔的炼金术士》是GUST公司预定于4月19日发售的NDS用RPG游戏。这款游戏继承了GUST公司著名的RPG系列《工作室》的风格与世界观，依然以“炼金术”作为游戏主题。同时，本作的背景与登场角色全部经过了重新设定，成了本系列在NDS上的新起点。本次发售的《原创音乐集》中收录了游戏中所有的BGM，以及由歌手片雾烈火演唱的主题歌，合计35首曲子。

除通常版CD外，TEAM ENTERTAINMENT本次还将同时发售这款CD的豪华套装“Premium Pack”，售价3990日元。这款套装中除了这张CD之外，还包括了GBA用RPG游戏《玛莉、艾莉和亚尼丝的工作室·来自微风的传言》（BANPRESTO）的音乐CD（收录39首BGM），以及WSC用RPG《玛莉与艾莉·两个人的工作室》（E3 STAFF）的音乐CD（收录29首BGM）。其中，《玛莉、艾莉和亚尼丝》的BGM是首次CD化。对于喜爱《工作室》系列的玩家来说，这款豪华套装堪称收藏的不二之选。



←《莉斯的工作室》延期的消息使很多玩家感到失望，但这张CD算是个不错的补偿。

HUDSON公布新感觉卡片游戏《元素精灵》

HUDSON公司于3月下旬召开新闻发布会，宣布将于今年夏天在NDS上发售一款新感觉卡片游戏《元素精灵》。

HUDSON是一家从FC时代起就进入电子游戏领域的老牌软件开发商，向来以“追求崭新的视点”作为自己的开发方针，HUDSON本次公布的《元素精灵》整体上是一款标准的卡片对战类游戏，但由于作品瞄准的方向是NDS及手机等便携平台，因此从开发伊始就非常重视“降低游戏的门槛”。比起一般集换式卡片游戏中玩家动辄就要记忆数十张卡片的资料来，本作最少只需要一张卡片就可以享受游戏乐趣，很容易上手。评论指出，这款游戏的系统比起卡片游戏来，更接近“龙于地下城”等棋子式桌上对抗游戏。在HUDSON就职的高桥名人（高桥利幸）参加了这款游戏的发表会。在会上，名人表示：“即使以前从来没有接触过卡片类游戏的人也可以在这款游戏中享受到乐趣，本作就具有这样的魅力。”



↑《元素精灵》开发的相关负责人在发表会现场合影。历经多年变迁，游戏老铺HUDSON致力于游戏创新的精神依然没有改变。

新闻发布会现场悬挂着《元素精灵》人物形象的大幅海报，这些人物形象是由曾经参与《鬼魂力量》《龙之力量》角色设定的著名插画师日野慎之介绘制的。同时，会场中也展示了游戏中卡片的设定海报，它们分别由专业画师精心绘制，每一张都充满了非同寻常的魄力。高桥名人声称，由于本作对应Wi-Fi网络，将来或许可以通过Wi-Fi下载追加崭新的卡片。这个构想据说已在考虑之中。

除公布这款NDS游戏之外，HUDSON的相关负责人还介绍了准备将这款游戏以多媒体形式在日本手机市场上展开的构想。对于在近几年重新寻找到了商业合作机会的HUDSON来说，这款游戏无疑体现着向新游戏用户群体进军的新动向。关于《元素精灵》这款游戏的具体信息，请参照本期“新作工房”中的详细介绍。

特别报道 看看我们身边的掌机市场

国内掌机界，该不该谈“市场”这个词？在长年的畸形发展中，我们自己的游戏领域充满了各种历史问题。海外游戏力量谈中国市场色变，已经不是一朝一夕之事。然而，就在这两年,我们身边正在发生着一些微妙的变化。游戏商业的雏形正在建立，对游戏知识产权的认识也在发生着变更。在今天的大环境中。我们这些游戏媒体应当走出去，用自己的眼睛看一看身边的游戏市场。在潜移默化中，我们一定可以看到属于我们自己的游戏未来。

虽然一直生活在北京，但是我对中关村并不怎么熟悉，不是遇到电脑坏掉什么的，一年都难得去一趟。为了寻觅中关村经营掌机的商户，我先来到了硅谷电子商城，听说这里是以批发为主的电子商城，DIY发烧友经常可以在这里淘到一些便宜的配件。在大厦里面转了几圈之后，并没有发现任何跟掌机相关的内容，于是开始询问看到的商户。

“请问掌机在几楼？”“掌机？二楼吧……”找过去一看，全是MP3专卖。

“请问您知道哪里卖掌机吗？”“什么？（恍然大悟状）哦，四楼，四楼。”转遍四楼看到全都是卖笔记本电脑的。

“请问掌机在哪里卖？”“掌机是啥？”

几经寻觅，我终于在一家商户的货架上发现了几台PSP，但这家商户同时也经营内存条、CPU等电脑配件。我问了一些关于PSP版本和WIFI连接的问题，但是该商户显得不怎么懂行,在他们看来PSP与其它那些MP3、MP4播放器之类似乎没有什么区别。在我与该商户攀谈期间，过来的顾客全部都是来买电脑配件的，对PSP丝毫没有兴趣的样子。至于NDS，整个硅谷电子商城里似乎根本就不存在这么一种东西。

之后我又来到了海龙电子商城，听说这里号称攒机者天堂，客流量和成交量都位居中关村之首。比起相对偏僻的硅谷，海龙要更加热闹一些，四面八方的吆喝声不输大型菜市场，向过路者热情推销从笔记本电脑到U盘等各种产品的商户到处都是，无视他们，直接上六楼。早有耳闻海龙六层是动漫游戏世界，今天正好可以见识一下，但是一踏上六楼，映入眼帘的是一排醒目的大字——传真机交换机电话机打印机，我差点以为自己走错了地方。转了一圈之后发现整个六层以电梯出口为分界线，有一半是经营办公用品的商户，果然还是动漫游戏的影响力没有我想象得那么大。

即使是动漫游戏商户这半壁江山，又包括了一片充满PC游戏、动画片以及8点肥皂剧之类的货架区，占据了卖场中央相当大的地盘，仔细算下来留给家用机和掌机的空间真的没有多少。不过海龙毕竟不比硅谷，连Wii、XBOX360和PS3这等主流家用机都一排排摆上货架，显得极有气势，相比之下，旁边的掌机柜台还真是小巧玲珑啊……硬生生把看到Wii之后流到嘴边的口水吞回去，我开始观察掌机柜台。细看之后，这里的商品和“中华秋叶原”鼓楼的差不多，主机、正版、烧录等等该有的都有，不过整本整本的D版盘目录是没有的。价钱方面要比鼓楼略微高一些，也还在接受范围之内，毕竟寸土寸金的中关村门面不是鼓楼能比得上的。关于掌机的各种问题，经营者说起来头头是道，远比硅谷的那家要专业得多，想必本身也是游戏爱好者吧。

比起鼓楼老店，中关村的游戏商户有一个特点：中学生少、大学生多；傻乎乎的宅男少，成双成对的摩登男女多，这应该是地域性质使然吧。虽然在公车上或餐饮店里经常可以看到手持PSP的大学生或白领男女，但大多数都是将其当做多媒体播放设备而非游戏机。至于NDS，对于生活在IT海洋里的中关村人来说，这东西似乎更像是一种脱不开孩子气的玩具。看来，中关村IT人和鼓楼宅男这两个人群，至少在目前还存在着相当大的隔阂。

在去中关村之前，我许久没有逛过中华秋叶原了，正版卡的收藏并没有增加，DSL也至今没有入手，感觉自己跟现在的市场稍稍有点脱节。拿着老版银白色的DS坐在中关村KFC店里玩，也没有人会好奇地凑过来看，跟几年前一台金色的GBA就让两个小男孩驻足好久真是差别大呀！

整个采访过程中，我还是没敢和商家多搭话，惟恐问东问西却什么都不买让人家看出什么破绽来，对我投以异样的眼光。至于照片则是更不敢拍了，怕被人家发现之后心生怀疑，那我下次采访就不好跑了……看来我该考虑添置一台DSL了，PSP计划还没有提上日程，希望下次采访会顺利得多吧。

By暗凌

从小柜台看大市场

PSP和NDS作为新一代的掌机，在各国都占有一定的市场。在日本，NDS的软件和硬件都卖得十分火热，占领了目前游戏主机销量的榜首，而PSP的情况就相对差点了。在国内，之前一直由GBA引领的掌机市场由于GBA时代的结束，也在近两年间渐渐转化为NDS和PSP的市场。国内的掌机市场受一些因素的影响，和日本以及欧美国家的市场有所不同。笔者在最近走访了位于中关村的鼎好电子商城，对目前的市场情况做了一个小调查。



鼎好电子商城主要经营PC相关设备以及一些IT产品，近几年随着游戏业在国内的兴起，在鼎好、海龙等以电子产品为主的地方，经营游戏主机的店家也逐渐增多。

在鼎好地下一层经营游戏主机的商家算是比较多的，笔者又到上面几层转了一下，虽然也有一些经营游戏主机的商家，但基本都是一些较小的柜台，而且柜台数量方面也比不上楼下。笔者随即询问了几个商家：NDS和PSP哪个卖得比较好。有一个说在他那里两个卖得都比较不错，其他几个人的答案都是PSP卖得比NDS好，PSP一天能卖出几台，而NDS未必能卖出一台。

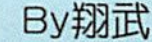
看到这里很多玩家可能会想，在日本NDS的销量是PSP的几倍，而在国内为什么趋势正好相反。笔者和几个店主聊天交谈中得到了这样一个用户群的比例。这里的成年人指30岁以上的人群，青年人指18－30岁的人群，学生指中学到高中的，12岁以下定义为儿童。

从右图可以看出，成年人大致占总体的25%，这些用户群基本都是把PSP作为一个便携媒体设备来使用，既能播放影片还能听音乐，而这一部分人都是具有经济能力的。青年人多数喜欢追求时尚，PSP的造型也确实很吸引人，再加上功能比较多，对于这些人来说是再适合不过的了。这个年龄段的人基本为大学生和上班族，PSP的价格对于他们来说也是在接受范围之内，而且这些人群中

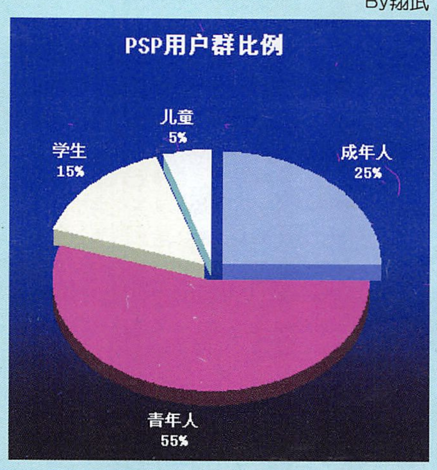


还有很多游戏玩家，特别是喜欢追求画面视觉效果的，PSP正好能满足这一点。相对来讲，初中和高中生的比例要稍小一些，一方面是自己没有经济能力，另外一方面是由于学业的原因，家长也不同意掏钱购买。笔者在逛一家店的时候就见到有两个高中生用自己存下来的钱购买PSP。最后一个人群就是12岁以下的了，据店主说，小孩买PSP的很少，PSP上一些游戏对于他们来说比较复杂，玩不懂。而来买机器时都是由家长陪同购买，相比之下，对于这个用户群，NDS的购买数量比PSP要多一些。

PSP在国内的势头能压过NDS，主要还是因为它的多功能以及时尚的造型。NDS虽然在日本很火热，但像《脑锻炼》《家庭菜谱》这些非游戏人群使用的软件在国内一款都没有，而国内购买NDS的基本就是为游戏而去的。另外，PSP播放影音的效果比NDS使用烧录卡要好很多，而且由于系统关系，还可以使用一些自制软件，DIY的要素也比NDS强，所以在国内才会有这种趋势。当然，每种主机都是不可取代的，这两个新时代的掌机在国内也有着很大的发展前景。



By翔武



游戏店老板经验谈

3月29日早上北京大部分地区下起了小雨。临近中午雨终于停了，我背起准备好的物品前往中关村。我的采访目标是中关村鼎好天地电子商城，因为那里的人流大，地下一层集中了众多的游戏店铺，方便采访。而海龙商城里的游戏店铺比较分散；e世界刚开业不久，前去购物的人很少。



鼎好的大多数游戏店铺顾客都很多，B1822的高原鼎盛店的墙上挂着一台大屏幕电视，有几个四十岁左右的顾客在试玩Wii的游戏。于是我（以下：剑纹）就对高原鼎盛的张老板进行了采访。

剑纹：您好，我是《掌机迷》杂志编辑。可不可以问您一些店铺经营和市场方面的问题，会在本期杂志上刊登。

张老板：好啊！

剑纹：谢谢。请问电子商城中是否有销售掌机的商户？这些商户在整座大厦中占据多大的比例？

张老板：有啊，比如你现在所在的鼎好高原鼎盛电玩。游戏商户在整个鼎好中大概占20%的比例吧！

剑纹：有这么高的比例啊？

张老板：有，并且比例还在增大。

剑纹：那么经营游戏的商户规模如何呢？

张老板：规模有大有小。比如,小的商户在卖场中租柜台,大的是我们这样有自己的专间,并且有些有连锁店。比如到今年五一,我们店就要开4、5个分店。

剑纹：这里销售哪些主机及周边？是否经营游戏软件？正版还是经营烧录、ISO类业务？

张老板：全机种，周边也很全面。游戏软件一般都是要卖的。当然是有正版，也有其它业务。

剑纹：那么商户经营状况如何？这里与传统的小型游戏专卖店相比有哪些特征？顾客的集中度如何？不好意思，问题比较多。

张老板：这里的商户基本都是经营游戏机的全部机种，应该没有只经营掌机类的商户。小型游戏专卖店是指鼓楼那种吧，鼎好的店铺和鼓楼的相比有很多特殊之处，比如这里的店内装潢是鼎好电子商城的时尚特色，这是表面的情况。经营和服务上也有不同，比如在鼎好经营店铺，服务质量和商品质量必须符合标准。假如这里的一家商户卖给客人假冒商品，客人可以直接向鼎好起诉,然后鼎好就会对这家商户进行罚款，所以这里的商品质量有保证。顾客的集中度是40%的样子。

剑纹：目前PSP和NDSL的销量哪个更好？还有掌机和家用机的销售情况如何？

张老板：PSP和NDSL的销售比例大概是8：2，掌机和家用机的销售比例大概是6：4。家用机方面，最近Wii的销量很好，Xbox360的销量一直不错。

剑纹：请问来这里顾客的年龄层和光顾的时间段有哪些特征？

张老板：鼎好的顾客年龄层比较有特点。18岁以下的学生占5%左右，20岁以上的年轻上班族和更大岁数的人占90%，其他人士占5%。真正的游戏迷来这里购物的比较少，因为他们在游戏方面比较专业，喜欢去鼓楼那种“经典”的游戏店铺。来鼎好的顾客，有不少是购买电子产品的年轻人，他们以前也许不玩家用机或者掌机游戏，但是看到游戏店铺中的东西后，会对游戏机感兴趣并且购买。时间段方面，当然是节日的顾客数量最多。

剑纹：百分比中的其他人指的是什么人呢？

张老板：哦，就是指老人、家庭主妇之类的。他们走过这里也许会被店里的商品，或者电视屏幕上的内容吸引，并且近来消费。我这里就来过70多岁的老人买东西。

剑纹：请问这里的商户渠道如何？从哪里上货？是否有代理行为？

张老板：大多数是从广州进货，也有从香港和日本进的。代理？是指神游吗？想要代理谈何容易。

剑纹：最后一个问题，商户对掌机游戏是否关心？是否听说及阅读过掌机杂志？

张老板：对游戏会关心，但是很少有人阅读掌机杂志和家用机杂志。

剑纹：谢谢您接受采访，我可不可以从您这里玩一会儿PS3游戏呢？（笑）

张老板：哈哈，当然可以！

By剑纹





话题1 你对家用机大作登陆掌机有何看法？

●添加更多惊喜的复刻和续作不反对，但不停炒冷饭就有骗钱的嫌疑了。（窦汝欣，15岁）

●肯定期待，家用机作品越多登陆掌机越好！（张延祚，19岁）

●当然很期待！这是好事吧！这样没有家用机的朋友们也能多接触经典大作了!!（纪静,19岁）

●不期待，反正我也没有NDS当然大作登陆掌机是越多越好。（周文龙,19岁）

●期待！一个好的，经典的游戏之所以能够在各平台上反复复刻，说明这游戏很受玩家喜欢，而且不断升级的游戏也能在回味经典的时刻品尝到新的刺激。（oscar，23岁）

●期待，大作能带动主机销售。（张皓，22岁）

●期待，这就证明了游戏厂商越来越重视掌机的发展前景，这对所有喜欢掌机的玩家来说这是一件好事。（刘鹏，20岁）

●期待而且游戏属于即时战略，这种系统我很喜欢。（刘云飞，16岁）

●期待，从这个游戏预告片放出来开始我就一直期待。（贾梦云，18岁）

●能登陆的越多越好，这样的话我的掌机就会一直处于充电中了。（刘哲，19岁）

●如果说可以的话我喜欢最终幻想真正的续作也在掌机上，我一直都很期待这一天的到来，既然能够出FF12外传，那么距离正统须作就更进了一步。（张明 23岁）

话题2 你认为国内PSP价格逐渐走高原因何在？

●破解的原因吧？随着破解的逐渐顺利，自然在国内依着玩破解为主的PSP来说自然价格就会逐渐升高。（杨天宇，25岁）

●PSP上游戏越来越好，买的人越来越多，水货越来越少，能破解的版本越来越少。（方宇，16岁）

●买的人太多了，机器就会越来越少了。（张扬，17岁）

●和破解有直接关系，说不定等PSP模拟器真正完美的时候PSP的价格还会增高。（小黑，20岁）

●JS搞的鬼。（葛东明，21）

●BOSS根据购买数量逐渐抬高价格。（张明宇22岁）

●PSP好游戏不断，当然价格也就要不断地升高了。（李扬，14岁）

●随着破解的深入自然就会不断地提升价格，同时随着PSP的功能越来越多自然就会不断地提升价格。（张明宇，25岁）

●游戏多卖得好，卑鄙的JS自然就会不断地提升PSP的价格。（李羽，14岁）

●也许是由于PSP的版本越来越多，颜色越来越多的关系。（张雨，20岁）

●大概是MHP2nd太受欢迎了。（李明海，18岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可再次发表，本期命题征集：

1、你对多平台游戏掌机部分制作上的薄弱有什么看法？

2、你认为PSP模拟器的用途是否强于PSP本身的游戏？

你可以在回函卡上填写，也可以用来信方式或者发到我们论坛上，我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收。

论坛地址：www.magiczone.cn

纵观掌机业界风云变化

日本掌机游戏单周销量榜

3月8日发售的耀西岛仍然沿用SFC版经典的蜡笔画风格。在DS版本中加入了全新的操作方式和更多的baby。

2007年3月12日–3月18日 TOP 10

人气PUZ游戏《文字大辞典》曾经在PS2、GBA、PSP上登场的它来到DS平台上人气仍然旺盛。大人气作品怪物猎人和口袋妖怪继续称雄排行榜。

1 DS NEW 耀西岛DS
●任天堂 ●ACT ●2007.3.8



单周销量：**114946**

累计销量：369469

老玩家买账的同时蜡笔画风格又吸引了大量的新玩家。

2 DS NEW 文字大辞典DS
●BANDAI NAMCO ●PUZ ●2007.3.15



单周销量：**78222**

累计销量：78222

上榜就挤进前三名,全新姿态低廉价格赢得了大量消费群。

3 PSP ↓ 怪物猎人P 2ND
●CAPCOM ●ACT ●2007.2.22



单周销量：**55590**

累计销量：1053791

CAPCOM怪物级别作品在PSP销量榜上继续保持前三名位置。

4 DS ↓ 雷顿教授和不可思议的小镇
●LEVEL5 ●AVG ●2007.2.15



单周销量：**46119**

累计销量：165935

创意作品游戏和动画的插入为其赢得了大量的市场。

5 DS ↓ 口袋妖怪 钻石/珍珠
●任天堂 ●RPG ●2006.9.28

单周销量：**24119**

累计销量：4922421

怪物级别作品，它是恐怖销量的代名词。

6 DS ↓ 新超级马里奥兄弟
●任天堂 ●ACT ●2006.5.25

单周销量：**23196**

累计销量：4922421

大人气游戏作品，长卖趋势仍然良好。

7 DS ↓ 更锻炼大脑的DS训练
●任天堂 ●ETC ●2005.12.29

单周销量：**21506**

累计销量：4148915

每周仍然以21506的销量继续霸占榜位。

8 DS ↓ 超级机器人大战W
●Banpresto ●SLG ●2007.3.1

单周销量：**19887**

累计销量：237484

量产游戏作品百兽王登场更HI的掌机战斗动画。

9 DS ↓ 勇者斗恶龙怪兽篇JOKER
●SQUARE · ENIX ●RPG ●2006.12.28



单周销量：**19646**

累计销量：1267402

优秀的作品但是销量却一直低下。

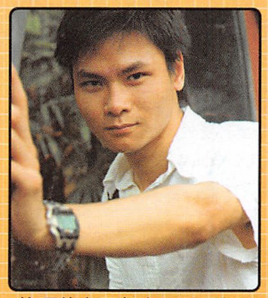
10 DS ↓ 常识力鉴定DS
●任天堂 ●ETC ●2006.10.26

单周销量：**18040**

累计销量：1283192

大脑运动这种系列作品仍旧持续着不温不火的销量。

贴膜辨伪须准 保护主机要紧



软硬件方面颇有一番见解，对市场上的动向有着自己独特的信息来源，进学中。



↑左边是原装膜，右边是组装膜，需要仔细辨认。

事关面子—真假HORI NDSL屏幕保护膜鉴别指南

随着DSL的热销，相关周边配件也在市场上红火起来。若要比哪款产品最为吃香，则没有什么可以和屏幕保护膜相比了。NDSL的屏幕保护膜拥有众多品牌，其中最为出名的就是日本老牌厂商HORI生产的NDSL屏幕保护膜，该屏幕保护膜虽然价格不菲，但是却拥有耐磨、高透等特性，深受玩家的喜爱。不过，HORI NDSL屏幕保护膜也是赝品最多的产品，像这类热销品国内的厂商一直都不会放过的。因为组装膜利润高，JS喜欢将其充当原装膜销售，而且外行人一般都不知道从何分辨，许多朋友就上了当，买到的膜刚用就出现严重磨损，用不了几天就报废，将HORI原装保护膜的名声给败坏了。

今天幺幺为大家找到了HORI原装NDSL保护膜和组装NDSLb保护膜，希望能够有效地帮助大家在购机时解决这个鉴别的难题。

组装保护膜和原装保护膜的包装极其类似，毕竟要仿造，面子上的活还是要做好，但是请记住一点，假的始终是假的，在细节上还是可以寻找出很多不同点。

原装膜和组装膜如果不告诉你结果，能够自行分辨出来真伪么？以下是分辨的要点：

1、请看HORI原装膜的正面，上方有一个空洞，形状是不规则的。HORI组装膜的正面，上方有一个圆形的洞。为何会存在这种区别呢？其实这要和最初的HORI原装膜说起，最初的HORI原装膜包装上方其实就是圆形的洞，也许后来因为仿冒品太多才改成现在的样子，但是假膜估计出于成本考虑就没有再次仿冒新的包装，这给我们的区分带来了便利。

2、原装膜和组装膜的细节区别上，位于上方的是原装膜，包装封面颜色较深，NDSL主机颜色略带灰色，底色深黄，而Play字样下面的绿色底纹也显得深些。相反，假膜包装上的NDSL主机颜色显得更白，底色显得更淡。

3、保护膜封面下方有一个洞，在这里可以看到里面屏幕擦纸的材质。从这里也可以分辨出一些不同之处。组装保护膜附送的可以称之为擦布，边缘有纹路。

4、两种膜的包装背面也有区别，具体体现在上方的压纸处。原装保护膜是上面的纸压住下面的纸。组装保护膜则相反（当然，有时候也会出现原装膜的情况）。

5、原装保护膜背面的右下方，可以看到有“1280A23”字样。组装保护膜背面的右下方，是“1280-23”的字样，用“-”取代了“A”。

6、再看看两张保护膜打开后的样子，能找出区别所在了吗？原装保护膜的包装里层折边，没有瑕疵。组装保护膜的包装里层折边，可以看到两道刻印。

7、原装保护膜的下屏贴膜，右边是白色的标签，膜下面有一张比膜大的胶纸，贴膜前，先用右手将白色标签捏住，再用左手将胶纸撕掉就可以贴在屏幕上面了。

8、原装保护膜的上屏贴膜，比下屏贴膜要大一点，贴膜方法同下屏。

9、原装保护膜附送的擦纸，材质和纸很接近，虽然看上去很毛糙，但是却不伤屏幕。

10、价格方面，市场上HORI原装保护膜的合理价格为50-60元，倘若看到只卖20或者30元的HORI保护膜，除非卖家赔本，那么绝对不可能是真的。

通过这些介绍，相信大家再次去市场选购HORI原装保护膜一定能够做到底气十足、胸有成竹。也请大家记住，原装HORI NDSL保护膜十分耐用，如果不是经常玩应援团之类的游戏，至少几个月可以坚持下来的。最后，YYJoy.com祝大家在玩游戏的过程中NDSL也能够得到最好的保护。



↑Hori原装膜，熟悉鉴别方法的话不难认准。

王潘杰	我对高三同学玩掌机的看法：放弃一段时间是为了更好的玩掌机，现在好好学习吧，以后玩掌机的时间还有的是。
读者资料	男，18岁，浙江缙云中学高三17班，321400

PSP新货可喜 IDS断档无期



江西南昌人，现经营一家小店，并身兼本刊专栏作者一职，小日子过得蛮滋润的。

看来地球离爆炸不太远了……这几天全国各地持续高温，四大火炉之一的南昌肯定少不了烧烤一番，我顶着31度高温写下了本期专栏，要知道这是阳春三月啊，真要命。不过，或许是托了老天爷的福，近期的生意还挺红火的，淡季不淡，真是难得。虽说自从年后PSP的行情就一路看涨，但依然没有影响到销售，可能是大家都已经接受了涨价的事实。市场状况已经决定了这并不是短时期的价格反弹，而是长期的，趋势更有可能是继续上涨的，所以大家也就不再等待了，再等只能是付出更大的代价，还不如及早出手，早买早享受。

在此向大家通报一个好消息，日前国内到了一批韩国豪华版机器。众所周知，豪华版机器已经断货很久了，以至于玩家想买原装配件都难，只能选择劣质的组货。这批机器除了含有豪华版的原装配件以外，还额外附带一张全新的引导盘和一张全新的UMD电影盘。其中这张引导盘可谓是久旱逢甘露啊，之前国内最后一批引导盘的价格被炒到百元，而且还是翻新盘，使用起来读盘非常不顺，嘎嘎直响听着都心疼，这下好了。更为难得的是，这批机器是韩国早期的存货，系统版本为1.52——虽然版本是无所谓的东西，但对于某些追求完美的玩家来说，原生1.5可是至宝中的至宝。别再犹豫了，赶紧出手吧，来晚了别怪我没通知你们。不过大家也不要盲目购买，现在市面上除了港版机和韩版机以外，很难找到其它版本的全新机。而且这两种机器主机上的编号和包装盒上的编号是一致的，无一例外，只要遇到对不上编号的机器直接无视。而且，诸位也不要看到豪华版又面市了就去放心大胆地搜罗原装配件，现在市面上买到高仿货的概率还是挺大的，关键在于自己的鉴别能力，可别到时候被骗回来怪我一头的包哦。另外，前段时间国内有一批低价全新UMD游戏盘面市，虽然都不是什么太知名的游戏——其中最大牌的只有刀锋兄弟会而已，但有意收藏的话弄一张也未尝不可，当个引导盘用也是可以的。

记忆棒方面，近期厂家有一次比较明显的价格调整，其中降幅最大的是4G低速棒。当然，4G高速也有小幅度的下调。不过2G方面，无论是低速还是高速都有不同程度的涨价，这令人不是很理解。在调价之后，4G低速棒已经成为市面上性价比最高的选择，当然了，资金充足的话高速永远是应该优先考虑的。反观2G棒，原本就处在被市场淘汰的边缘，加上近来又有涨价，看来只能是加速推出主流的进程而已。8G棒也在日前面市，不过无论从哪方面来说，现在都还不是考虑的时候，慢慢等待吧。

最近神游是完全投入量产Wii的计划无法自拔了，这么长时间iDSL仅小量出货过一次就宣告再次断货，据厂家的消息称，下一次出货都遥遥无期，更别提彻底恢复正常生产和供货了。这可急煞了商家和玩家，其中最焦头烂额的就是我们卖店了，玩家想给你钱都赚不着，眼瞧着到嘴的鸭子往南飞。所以，这一段时间iDSL的销售几乎陷入瘫痪之中，着起急来，真恨不得捞起袖子亲自下工厂去生产机器。总而言之，现在市面上的机器几乎不是水货就是翻新机，其中翻新机的概率绝对高于90%，正儿八经的全新水货机早就没人愿意做了，价格和行货比没有丝毫优势可言，又没质量保证，难卖得很。翻新机和行货机比，有个一百多块的差价，而且成色还挺不错，糊弄那些初入行的菜鸟绰绰有余。虽说要鉴别也有办法，但我给大家的建议还是不要去搭理行货以外的机器。你管它是全新的水货还是翻新水货，完全没有必要去冒那个风险费那个神儿，想买DSL就是一个字：等。最后不得不向大家发出一个紧急警报，假R4卡已经大量充斥市场，包装盒上有2G字样，卡上根本就没有TF卡槽。相信这个事情我隔壁的帅哥会详细介绍，我就不多说了。下期见。



PSP	1500
iDSL	1200
小神游SP	670
翻新GBA	330
翻新SP	450

ELEMENTAL MONSTER

エレメンタルモンスター

NDS	HUDSON	2007年夏
	TAB	人数未定/价格未定
元素精灵		游戏容量未定

在浩瀚大地寻找精灵踪迹 让元素之力奏响胜利凯歌

本作是HUDSON公司预定于今年夏天发售的卡片对战游戏，以追求“全新感觉的集换式卡片游戏感觉”为目标。传统卡片游戏一般需要用数十张卡片组成卡组才能进行游戏，但本作只用1张卡片就可以玩，玩家不必一开始就硬记大量卡片信息，系统设计比较新颖。本期将为您初步介绍一下这款游戏的设定、卡片能力和基本游戏方法。





↑除了崭新的卡片战斗系统，本作还拥有原创的世界观和剧情体系。主人公们的战斗历程更衬托出卡片战斗的激烈。

→在战斗间隙会出现大量对话，角色们之间的思想交错使剧情更加充实。本作中会不会含有一些RPG游戏的要素呢？





精美而细致的人物与背景设定







充满奇幻感的世界设定









阿尔法德

虽说是以卡片战斗为主题的游戏，但本作中围绕着剧情的背景与人物设定其实一点都不马虎。主要角色与世界观设定由著名游戏插画家日野慎之介担当，他曾经负责《鬼魂力量》《龙之力量》等著名游戏的角色设定，还在相关杂志上连载《火炎之纹章》的漫画，以浓厚而细腻的色彩运用见长。游戏中的卡片绘制阵容同样强大，诺乔、一德、高村英彰等名字都曾经在“万智牌”“决斗大师”等著名集换式卡片游戏的画师名录中出现。本作中预定收录160种以上的卡片。



组成自己的精灵组合

游戏中的精灵卡片名为“艾雷姆”，各自拥有不同的战斗力。每一张卡片都有一个相应的“玛娜”值，相当于构成卡片的费用。玩家卡组中卡片的“玛娜”值合计不能超过20。

↑每一张精灵卡片都拥有不同的实力。玩家可以根据自己喜欢的战术倾向自由挑选卡片。

↑实力较强的卡片常常也具有较高的“玛娜”值，选用卡片时一定要注意卡组上限的限制。

←想一次使用所有强力卡片是不可能的，注意卡片的“性价比”和能力配合非常重要。

卡组完成就投入战斗

↓进入战斗后，玩家首先要将自己的卡片分正反面配置在三个空栏内，组合方式自由决定。

↑每名玩家首先从自己配置的精灵卡片中选择一张进行召唤，双方召唤出的精灵展开战斗。

熟悉精灵卡片拥有的各种能力



每只精灵都拥有一定HP值和两种不同的攻击方式。从攻击方式中进行选择后，精灵就会开始战斗，HP降到0的精灵就会被打倒，战斗不利时可以中途更换精灵。





精灵的行动同样要依靠“玛娜”能源来进行，不同行动消耗的“玛娜”量也不同。当“玛娜”充裕时，可以让处于场外待机状态的精灵使用援助场上精灵的特技。

本作中存在属性概念，属性之间的相克关系会对战斗中的数据造成影响。游戏中的属性共分为火、水、森、光、暗五种，每张精灵卡片都对应其中某种属性。





火、水、森属性是一个相克的循环，火克森、森克水、水克火。光属性与暗属性互为里表，可以相互造成伤害。熟悉卡片属性间的相克关系是临机应变的根本。



瞬间改变场上局势的反转特技

本作战斗系统最大的特色就是“反转系统”。前面已经提过，在战斗开始前进行卡片配置时，玩家需要决定卡片在空栏中的正反。当一个空栏表里都存在卡片时，就能满足“反转系统”的发动条件。战斗中，当表侧的精灵被打倒时，就会发生名为“FLIP”的动作，将背面的精灵召唤上场，并使出这张精灵卡片上固有的“反转特技”。强力的“反转特技”能瞬间扭转场上局面。



←里侧精灵召唤条件时就能发动反转技。



←反转特技中不乏强力而实用的招式。



←合理运用这一系统就能掌握战斗的脉络。



NDS	CAPCOM	2007.04.12
	AVG	1人/5040日元
逆转裁判4		对应触笔

除了成步堂、裁判长和检查官亚内武文之外，逆转系列的前几作里出现过的另一个角色也在本作中登场，她就是《复苏的逆转》中的宝月茜。

アカネ
科学捜査官になるため、アメリカでベンキョウしてきたんだよ。
Upper screen

↓宝月茜现在已经是正式的女警了。

アカネ
刑事の宝月 茜（ほうづきあかね）。この現場の、名前ばかりの責任者よ。
Upper screen

←本作的时间设定是《逆转3》的7年后，也就是《复苏的逆转》的9年后，宝月茜在这9年里一直都在美国留学吗？

作为证人出场

アカネ
知らないわよ！ アンタたちが、勝手に入って来たんでしょ。
Upper screen

←不知由于什么原因，宝月茜出现在证人席上，难道与成步堂杀人案有关？

→根据成步堂的证词，宝月茜进入过案发现场。



宝月茜负责调查的案发现场

←画面上最抢眼的穿和服的大婶到底是跟案件有关的人，还是跟案件无关，仅仅是开发小组的恶趣味表现呢？答案在游戏中揭晓。

利用科学搜查取得证物

既然有宝月茜出场，那么本作中也肯定少不了科学搜查法，与《复苏的逆转》一样，本作也要使用触屏与麦克风来进行科学搜查，从案发现场取得各种证物。



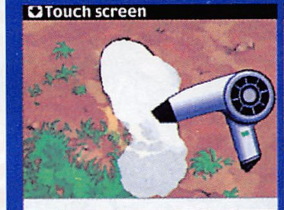
↓经过9年时间，25岁的宝月茜已经成长为优秀的女性了。

科学搜查1：足迹鉴定

足迹鉴定是利用石膏来取得遗留在泥地上的足印的方法，点触足印倒入生石膏，利用吹风机来加热然后就可以得到熟石膏的足印模型了。



『残された足跡に、まんべんなく石膏を流し込みます』





科学搜查2：指纹对照

《复苏的逆转》中也曾出现过指纹对照的科学搜查法，将铝粉撒在指纹上，然后吹掉多余的铝粉就可以得到指纹了，将其与目标指纹进行特征对照。



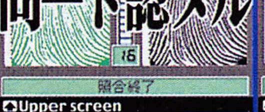


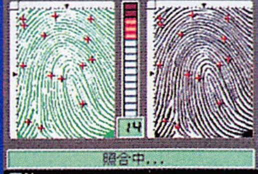
アルミ粉は指紋に吸着するから、ある程度ふりかけたら・・・



お！ キレイに出たね！ なかなかやるじゃない。







口号是大胆而有科学性

身上带有药品气味的女警

宝月茜

当年的高一女生小茜已经成为正式的女警了，她的装扮与九年前有很大的不同，这些细节都表明她已经成长了，不能再叫她「小茜」了吧。

新同伴新死神和新战斗系统

すばらしきこのせかい

NDS	SQUAREENIX	2007年
	ARPG	1人/价格未定
完美世界		对应触笔

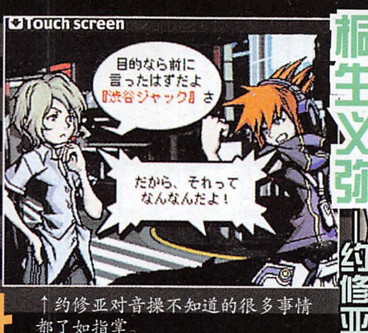
参加生存游戏的新同伴

谜之组织“死神”所策划的生存游戏的参加者不仅有音操和四季，还有其他人，右边这个与音操同年龄的少年约修亚也是参加者之一，他思维敏捷而处事冷静，与音操是两种类型的人。

思维敏捷处事冷静而态度嚣张的少年

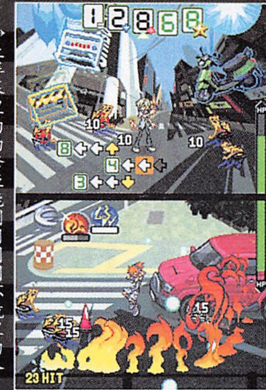
桐生义弥——约修亚——

↑约修亚与音操交谈时突然提出无视死神要求的任务。



↑约修亚对音操不知道的很多事情都了如指掌。

与音操并肩战斗



↑上屏幕里的约修亚能利用周围环境里的各种物体向敌人发动攻击。



音操与约修亚的必杀技



←约修亚的卡片战斗系统与音操有所不同，不过正确选出卡片后就能发动与音操的合体必杀技。

死神的新成员出现

让音操等人参加生存游戏，给他们提出各种难题的组织“死神”又有了两名新成员，而以前介绍过的女死神的名字也公布了。两名新成员中，东泽洋大是20岁的青年，拥有非常魁梧的体型，而另一名新成员狩谷拘辉则是性格高傲的男性。

东泽洋大

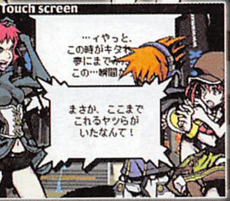
↓有谜之人物向东泽下令要将生存游戏的所有参加者抹杀。

狩谷拘辉

→狩谷的身材非常削瘦，不过却是作风硬派的家伙，他经常与八代一起行动，不过偶尔也会向她提出一些抱怨。



八代卯月



↑八代比另外两位死神都更有人情味一些。



←把八代激怒之后，狩谷轻松地提出压力是美容的大敌，汗……

开发秘话：为本作进行剧本编写的是平野幸江，她曾经将约修亚设想成发型是蘑菇头，戴着厚底眼镜，一副落魄漫画家的样子，这个设想让开发组的其他人大吃一惊，不过最终没有实现。

使用超能力索敌

主角在游戏中行走时有可能会遇到敌人，此外还能使用超能力来进行扫描搜索敌人。

→点触画面右下角的骷髅符号来展开超能力扫描。

↓在下屏幕会出现噪音图标，点触这些图标就能进入战斗。



快速连续地点触噪音图标就能达成连锁，打败越多的噪音就能获得越多的经验值，还能得到不错的道具，看看自己最多能达成几连锁吧。

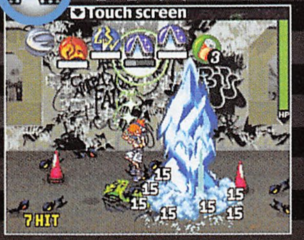
徽章与技能

爆炸冲击



←徽章能给予音操不可思议的力量，装备之后在战斗中用触笔点徽章就能发动各种强力技能，而本作中徽章的总数超过300种。

召唤冰棱



←徽章技能通过触笔的各种操作来发动，点触相应徽章后，用触笔快速地从下向上划动，就能召唤出巨大的冰棱来攻击敌人。



NDS	GUST	2007.04.19
	RPG	1-2人/5040日元
莉斯的工作室 奥路多尔的炼金术士	未定	

↑这就是剧情的开端，兰德尔的国王过于挥霍导致国家破产。

←国王与王后都被迫开始工作还债，但是金额实在巨大了。

→身为公主的莉斯也开始想办法赚钱，游戏开始了。

兰德尔王国的宣告破产

由于国家的破产，兰德尔的国王和王后都开始工作来偿还外债，为了更有效率地赚钱，公主莉斯来到邻国奥尔多路，以炼金术士的身份开始赚钱，目标是买回兰德尔！在开始做生意之前，要先有一间自己的工作室，于是莉斯低价买下了一处房屋，却不料这里其实是有名的鬼屋……

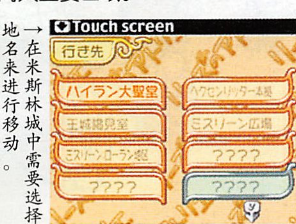
↓买下了房屋当做自己工作室，莉斯感到非常高兴，新生活就要开始了。

↑利用炼金术来赚钱也是要先拿到执照的，好在拿执照很容易，能够顺利开业。

→但是同为炼金术士的阿尔夫指出这里因为是有名的鬼屋，所以根本没有人会来买，才让莉斯低价买到。

首都米斯林

米斯林是奥尔多路的首都，也是莉斯的工作室所在地，这里分为两大主要区域。



→在米斯林城中需要选择地名来进行移动。

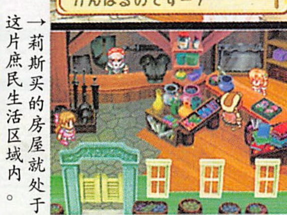
海兰区域



→这里是王侯贵族的聚集地，也是骑士团的据点。

罗兰区域





→莉斯买的房屋就处于这片庶民生活区域内。

赚钱第1步：接受委托

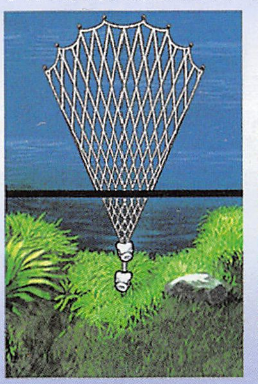
在米斯林的酒馆银山羊亭可以接到收集材料、制作物品等各种委托。



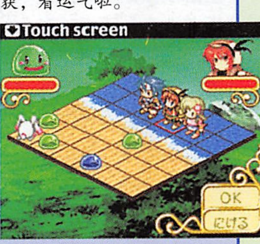
→每一件委托都有各自的限定时间，在限定时间内完成才能获得全额酬劳，超出时限的话会扣钱的哟。

赚钱第2步：采集各种材料

各种炼金术配方可以在商店买到，也可能在特定事件后获得，而各种材料一般要去城外亲自采集。



←在湖畔采集材料的时候可以撒网，一次采集到大量的材料，当然也有可能毫无收获，看运气啦。

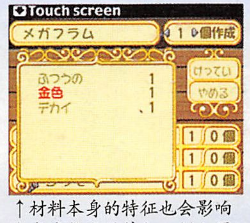


↑在野外会遇到各种怪物，打败它们也会获得材料。

赚钱第3步：使用炼金术合成

拥有配方就可以合成特定的物品了，合成时使用的工具会影响物品的特征。





↑材料本身的特征也会影响合成出物品的特征，例如图中的普通的、金色的和巨大的三种特征。

←拥有配方上的全部材料就可以开始合成了，合成时还能选择加入各种中和剂。

赚钱第4步：自由贩卖

将合成出的物品放在无人贩卖所就可以进行自由贩卖，物品价格可以自己随便定，太高的话会卖不出去。



←↑物品的品质和定价会影响销量，有时还会收到客人的不同留言，根据留言来进行价格调整吧。

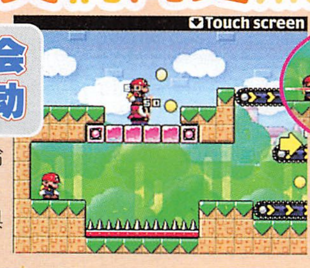


引导迷你马里奥们向终点冲锋

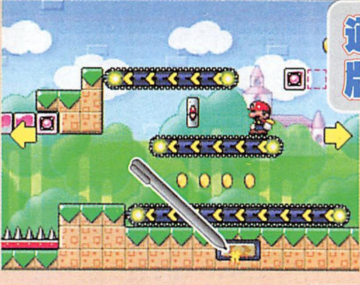
本作是GBA版《马里奥对大金刚》的续作，美版已经先行发售，本期介绍的是这款游戏的日版。GBA上的前作是一款纯动作游戏，但本作的游戏方式变成了给予发条式的玩具马里奥们指示，让它们通过布满机关的版面到达终点的动作解谜游戏。

玩具马里奥会根据指示行动

通过触摸屏操作给玩具马里奥们下达指示。在触摸屏上划动，玩具马里奥就开始前进了。



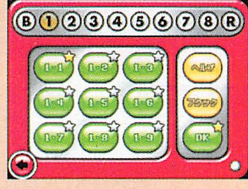
↑同一个版面中有时会存在复数个玩具马里奥。并列起来划动，就可以让它们排成行列一起前进。



通过操作越过版面中的障碍

方向传送带阻挡了玩具马里奥们的去路。此时要操作普通的马里奥走到开关处改变传送方向。



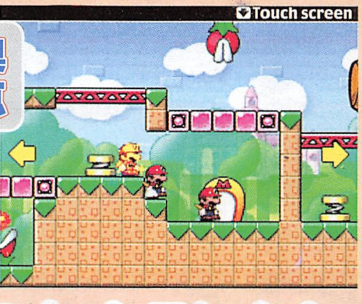


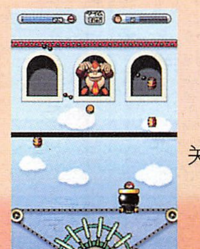
↑游戏共分8个区域，每个区域9关，合计72个版面。当然，也有额外的隐藏版面存在。



让迷你马里奥全部到达终点

把玩具马里奥全部引向终点，连续到达能得到高分。金色马里奥最后到达能得到额外加分。





和大金刚对决

打穿每个区域的所有关卡，就会出现BOOS关。到达终点的玩具马里奥数会成为玩家的HP量。



NDS	BANDAI・NAMCO	2007年5月31日
	SLG	1人/5040日元
SD高达G世纪CROSS DRIVE	游戏容量未定	

《SD高达G世纪》是高达游戏中的经典系列，登陆过很多机种。体验原作世界并按照自己的意志进行发展是本系列最大的乐趣。这款《CROSS DRIVE》继承了系列一贯的风格与特点，并且加入了NDS特有的触笔操作形式，使排兵布阵变得更加简便。

熟悉的小队系统



充实的作品阵

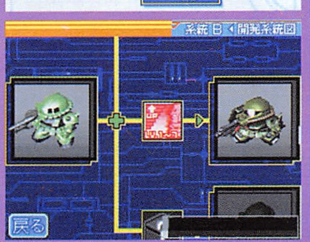


←本作的任务总数超过120，角色数超过500，机体数超过300，阵容堪称系列最强。

→游戏中的一切操作都可以用触笔完成，想进行各种细致调整时非常方便。

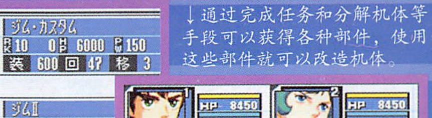
↓系列中著名的“机体开发”系统在本作中依然得到了保留。开发路线图会显示在上屏上。











↓通过完成任务和分解机体等手段可以获得各种部件，使用这些部件就可以改造机体。





↑将机体编成小队共同行动，每个小队可以编入4部机体。配置状况会影响小队的能力。

游戏品质 Editor REVIEW

GAME REVIEW

最新的游戏　最快的评测

掌机游戏铁板阵

最近发售了不少好游戏，比如《蜡笔小新》《前线任务The First》《龙珠Z 遥远的悟空传说》等。这些游戏有些是复刻的经典游戏，也有名作的续作。PSP上的《VR网球3》和《波斯王子》新作同样值得一试。另外，推荐女玩友尝试一下《心跳回忆Girl Side》。





剑纹：3代的整体素质也就是中规中距吧！

《VR网球》曾经是一款非常优秀的网球作品。游戏的优点是爽快的节奏和优秀的画面。虽然游戏的操作非常简单，每个玩家都能够快速上手，但是游戏的深度非常高。讲究技巧和战术，毫不夸张的说，很多高手可以将球打到任意位置。PSP版的素质还算可以，只是为了保证流畅度，画面做出了牺牲。



岚枫：画面能做成这样也算是SEGA的本事了……

作为在次世代家用主机上首次登场的VR网球系列作品，本作本来是被许多系列的FANS给予厚望的。但家用机版本平庸的表现却为这个PSP上略显鸡肋的掌机版蒙上了一层阴影。许多玩家还对前作中严重的残影效果记忆犹新，本作虽然已经解决了这个问题，但人物与背景的建模和贴图却让人实在不敢恭维。

忍者神龟

NDS	ACT
美版	UBISOFT
2007.03.20	1人

画　面：★★　音　乐：★

游戏性：★　操　作：★



翔武：大家还是去玩家用机版吧！

GBA版的《忍者神龟》素质还算很不错。不过这次DS版实在有点让人失望。画面不用多说，这个水平绝对强。只是游戏内容比较无聊，本来应该以打斗为主的，现在改成类似“FreeRunning”这种类型的动作游戏，还不如说它是个极限运动游戏。游戏中的战斗也感觉比较牵强，倒不如不加战斗。



剑纹：本游戏具有“独特”创意品质……

在XBOX 360版本不知不觉通关之后，我又拿起了NDS版进行同名游戏。没想到的是这款游戏在掌机上真是颇具创意。没有休止的跳跃控制和近似于“强行插入”的战斗场景。其实这些都说得过去，最为莫名奇妙的就是竟然将跳跃设定成为三个键。玩起来居然有种音乐游戏的感觉，怪异啊！

李响：游戏是生活的调味剂，PG是游戏中的引导师，我们不能没游戏，也不能没PG。

读者资料：男，18岁，河北三河市第一中学高三27班，065200

DJMAX2 P2

PSP	RAG
韩版	PENTAVISION
2007.03.30	2人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★

翔武 这应该是PSP上最强的音乐游戏了。

官方公布本作共有150首曲子之多，比前作多出近3倍。同时本作可以和前作联动获得图片、任务、歌曲等，这次在模式中新加入了5键的模式，是前作中没有的。另外还增加了联机系统，可以和朋友对战，不过似乎只可以两人对战，不能实现多人对战。由于本作趋向于网游的性质，所以耐玩度很高。



暗凌 这种类型的音乐游戏我果然不擅长。

早在几年前，PC版的Djmax就风靡一时。后来逐渐发展到网络版、手机版和PSP版。如今PSP上发售了系列的第二作，当然不能放过。2代的游戏画面和音乐的表现达到了极致，最有吸引力的其实还是本作中收录的众多新曲，通过网络来跟人联机对战也很方便，一定要试一试联网玩哦。

波斯王子 宿敌之剑

PSP	ACT
美版	UBISOFT
2007.03.13	1人



画　面：★★　音　乐：★★
游戏性：★★　操　作：★★



剑纹 “波斯猴子”第二部作品终于登陆PSP了。

这个系列登陆PSP平台非常有趣。首先是2代，然后是现在的这个3代，而最受玩家推崇的1代放到了最后。《波斯王子》三部曲在PS2平台已经结束了，所以每作都用新的副标题移植到PSP平台。当然游戏内容上还是增加了一些新内容的。可惜《波斯王子 宿敌之剑》的画面帧数不高，残影严重。严重地影响了游戏心情。



岚枫 波斯王子玩起来真的有晕车的感觉呀!

《波斯王子》作为UBI的一个招牌系列，在业界中还算有些人气。同在PSP上登场的前作因为拥有着家用机版的素质而受到玩家的好评。本作同样完全移植自PS2平台的同名作品，但事隔几年，严重的残影效果依然没有改善，可怜的帧数和恶劣的视角让人苦不堪言，看来本作也只有那些拥护者才能玩一玩了。

龙珠Z 遥远的悟空传说

NDS	RPG
日版	BANDAINAMCO
2007.03.21	4人



画　面：★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★



翔武 看来《龙珠》无论再过几年也是抢手货。

受FC的几款《龙珠》影响，对卡片战斗的RPG有很大兴趣，对这次推出在NDS上的作品也很关注。语音的加入让战斗更有代入感，不过战斗画面实在是有些不足，如果在表现力上再增加一些就更好了。游戏支持多人联机，也比较有乐趣。虽然这次的作品还有些遗憾，不过也看到了下一作的希望。



岚枫 卡片类型再次回归，FC时代的感动归来。

游戏中一共有300种以上的卡片，再配合重生之后在NDS上精美的地图界面与战斗场面，在战斗的时候角色还会根据所用招式将对话喊出来，实在是让人觉得热血沸腾。通关后还能使用其他角色进行游戏，最多支持四人对战也是诚意十足，唯一不满的就是战斗动画过于简陋。

赵伟	曾经辉煌的GBA已经淡出舞台了，但也仍是我心中NO.1，毕竟它给我带来过许多快乐与感动。
读者资料	男，19岁，河北石家庄市中山东路400号省安装公司宿舍（五分公司），050031

前线任务THE FIRST

NDS	SLG
日版	SQUAREEXIT
2007.03.22	1人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★



剑纹 貌似宏大的"世界级"题材我们已经见多了。

NDS版是PS版《前线任务FIRST MISSION》的复刻。保留了PS版新增的U.S.N.军的剧情，同时还从《前线任务4》《前线任务5》和《前线任务在线》中移植过来大量的新武器，新角色和新关卡。游戏的画面不错，只是由于下屏比较小，菜单的字体也很小，用笔操作稍显笨拙。



岚枫 重拾过去的感动，前线危机再次袭来。

虽然这个作品已经复刻很多次了，但是对于真正的前线迷来说，在NDS上看到稍微加料的作品后仍然会觉得很让人感动，这就是前线任务系列的魅力。此作新加入了不少新型兵器，同时这些兵器的入手方法也是十分新颖。所以不管这款作品已经炒了多少次，我品尝起来仍然美味十足。

蜡笔小新DS 呼风唤雨的蜡笔大作战

NDS	ACT
日版	BANPRESTO
2007.03.21	1人



画　面：★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★



翔武 简单而不缺深度，搞笑而不缺内涵。

从GBA上开始喜欢这个系列，操作十分简单，但各种变身能力在关卡中的灵活运用却十分有意思。GBA的第2作中就加入了语音，而本作中语音变为全程，很有看动画片的感觉。本作中运用触摸屏的解谜要素也非常不错，各种小游戏也成了整个游戏的调味剂。不过有些触笔解谜还是有些难度的。



暗凌 本作比起GBA版的前作进化了不少。

虽然《蜡笔小新》的动画和漫画里很少有出现使用蜡笔的情节，不过在这款游戏里蜡笔成为关键，游戏的玩法是通过用蜡笔改变游戏画面上某些东西的颜色，就能解开关卡里的难题。小新自己的战斗能力由于穿的cosplay服装不同而发生着变化，青蛙装袋鼠装什么的，看起来很有趣。

心跳回忆GIRL SIDE

NDS	AVG
日版	KONAMI
2007.03.15	1人



画　面：★★★　音　乐：★★★
游戏性：★★★　操　作：★★★



暗凌 其实声优比游戏里的俊男更有吸引力。

KONAMI果然强啊，居然再次请到这么多声优来为DS制作这款《心跳回忆》，绿川光、石田彰、子安武人等等随便举出一个声优来都足够引起粉丝们一片尖叫的了，游戏画面制作得相当精美，最有趣的是可以用触笔碰对方这个系统。虽然是移植作品，为了表示诚意，K社还特地加入了一个新人物哦。

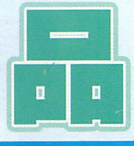


岚枫 如果不是GIRL SIDE我一定会把它好好玩玩的！

小枫是标准的心跳FANS，玩过各个平台上多款系列的作品，但惟独这个"GIRL SIDE"连碰都没碰过。借着这次DS版的机会尝试一下，感觉作品还是相当正统的，典型的心跳风格式的作品，从画面到音乐的风格都十分统一。只不过把男追女变成女追男而已，游戏中全程语音是一大亮点。

廖斌	PSP升级，没有最快，只有更快。
读者资料	男，18岁，广西宾阳县宾阳中学375班，530400

经典的游戏
需要仔细品味
优秀的作品
需要用心感受

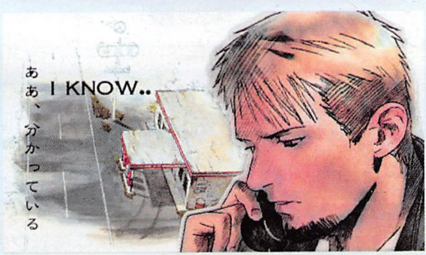

游戏品味

愿望之间 天使的记忆



平淡中略带悲伤的故事





初见《愿望之间 天使的记忆》就有一种似曾相识的感觉，因为画面风格与《Another 双重记忆》是那么的相似，事实上两款游戏都是由CING公司开发的，有这样的相似程度也不奇怪。在看到游戏画面的时候，很是让我惊讶，居然是要将DS旋转90度竖起来玩的，随着游戏剧情的渐渐深入，感觉自己并不是在玩一款AVG游戏，而是在读一本小说，平淡中带有悲伤的小说。

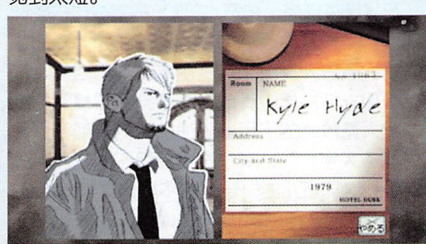
在薄暮旅馆的天台上，每天都能够眺望斜下的夕阳，欣赏被染成红晕的云层。这家旅馆毫不起眼，旅馆老板是一个微微发福的中年男人，负责做菜和打扫的女仆只是随处可见的普通大妈，唯一的一个伙计还好逸恶劳，不知道什么时候就会被老板解雇。在这样一家普通的旅馆里，隐藏着一个错综复杂的秘密，在主人公凯尔·海德来这里投宿的那天，才终于被解开。

凯尔原本在曼哈顿当刑警，他的好朋友潜入美术品盗窃组织进行秘密调查，却意外背叛了警方，凯尔亲手向他开了枪。在之后的三年里，凯尔辞去了刑警的工作，成为一个普通的推销员，游走各地寻找好朋友的下落，他坚信好朋友还没有死，一定要找到他，问他为什么会发生那样的事情。在神秘客户的委托下，凯尔住进了薄暮旅馆，种种线索指引着他接近事件背后隐藏的真相。

住在薄暮旅馆的客人们之间，有着千丝万缕的联系。为了和儿子见面而来到旅馆的海伦，住在她隔壁的马丁正好拥有她送给儿子的钢笔；因为不满父亲行径而离家出走的杰夫，顺路带来了寻找父亲的密拉；小女孩梅丽莎失踪的母亲，正是艾里丝的姐姐；当送货伙计敲响了凯尔的房门，他发现门口的家伙是曾经亲手抓过的扒手。每个人心里都隐藏着秘密，在特定的触动之下，他们才将秘密一一告诉凯尔，惊人的是这一切都与凯尔正在寻找的友人有关。

CING制作的上一个游戏在解谜方面就极为出色，本作也继承了这一点，很多实际需要手作动作的地方全部设计了使用触屏的细节，我个人特别感兴趣的是旅馆酒吧里的两个火柴棍游戏，可惜二周目时的游戏仍然与一周目相同。从人物的衣着设计到旅馆的陈设装饰，游戏里的每一处都透出浓浓的美国气息，人物形象设定也是绝佳的亮点，从外表就可以推测出人物的性格特征。由于游戏画面是竖着的，人物在画面上占据了相当大的比例，面部和手部的变化表现得非常细致。

本作与《双重记忆》一样，在进行到二周目时会增加一些隐藏要素，只有一点点而已，虽然隐藏要素太少，却给人留下无尽的遐想空间，所有未解开的谜团，都将留到系列的下一部作品中去。如果说《双重记忆》是CING的尝试之作，那么本作就是相同技术水平下的成熟之作，剧情方面要充实饱满得多，人物形象的刻画更为成功，游戏时间长度不会再让人感觉到太短。



王志文	对众多学生朋友们我只想说一句话——攒钱买掌机，痛并快乐着。
读者资料	男，17岁，辽宁大连市开发区第八高级中学三5班，116600

口袋迷 CLUB

“交流”和“联动”如今是任天堂游戏机的主题，台式主机Wii的强劲势头使《口袋妖怪》的跨平台游戏方式大为流行。购买Wii的玩家虽然仍是少数派，但比起N64和GC的时代来数量上已经有了不小的增长。不知道国内什么时候也能举办利用《口袋妖怪对战革命（Pokemon Battle Revolution）》进行对战的联动型口袋比赛呢？场面一定会非常热闹。

口袋妖怪道场 Vol.9

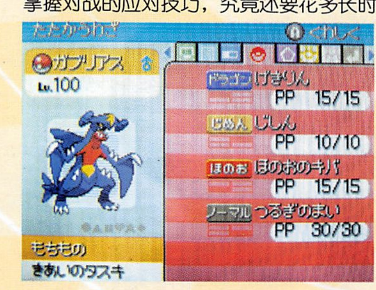


道场主持人：著子

◆天气稍微暖和一点就昏昏欲睡，坐在电脑前半天什么事也没干，头脑清醒度0。晚上玩对战的时候总是一副似醒非醒的状态，却又只有在昏昏沉沉时才能打赢的古怪家伙。

不定期《口袋》失败日记（九）

在《口袋妖怪·钻石/珍珠》的对战中做到计算周全，实在是件很难的事——著子如今对此深有体会。道具种类的丰富化使本作中的防御手段大大增加，前几作中养成的伤害判断习惯常常成为导致大意败北的主因。就说这“气息缎带（きあいのタスキ）”，实在是个很可恶的东西。著子刚看到这玩意儿的时候非常不屑：“HP满值时若被一击击倒，则剩余1HP”，哪有那么多被一击打倒的情况？用处必然不大……可实际碰到之后才发现，这东西实在厉害得紧。明明能一招解决的时候却被硬生生扛下，很多时候都能起到大逆转的效果，用在那些只要有时间强化就能控场的王牌快刀们身上，实在只能用“助纣为虐”来形容。此外，一些COMBO型怪物在这个道具上也获益不浅。比方说，右页这位老大就是个耍缎带的好手，属性弱点多，看似很容易一招搞定，可放心大胆使用攻击技后才发现因为缎带效果而没有打倒，结果被必杀技吹雪（ふぶき）加先制技冰砾（こおりのつぶて）干掉一只怪物，这样的情况不时出现。唉，在下的No.445烈牙龙（ガブリアス）就这样白白牺牲了……当然，在冰属性怪物面前把它送出去本身就是个低级错误。著子想掌握对战的应对技巧，究竟还要花多长时间呢……



←烈牙龙其实也能用气息缎带。面对强攻型的对手时，确保一个回合来剑舞是相当有效的。

崇山之巅的冷峻帝王



No.460 雪巨人（ユキノオー）		HP:90	速度:60
		攻击:92	特攻:92
属性	草 冰	防御:75	特防:85
进化条件：一			
雌雄比率:50.0%♀·50.0%♂		颜色查询:白	
生蛋组别:怪兽组/植物组		捕获度:60	
特性:降雪		初始亲密度:70	
努力值:1攻击1特攻		孵化步数:5120	

高人高论

●口袋妖怪网 enderbean：吹雪是主要攻击技能，一般要留；实在偏爱物攻的可以勉强用雪崩。木槌过于冒险，不过有队友许愿的话也可以一试。推荐单攻，二刀也凑合，但由于其防御能力实在不保险，建议不要经常拿出来见人。推荐保留替身并走辅助路线，还可以在队伍中设置许愿冰精灵给予支持，剩下的招数从寄生种子、剧毒、草笛、光壁中选择。冰雹队只能用它，唉，老任就把冰封王座这么轻易地给了这棵供观赏的圣诞树……

●口袋妖怪网 Luerock：雪巨人弱点明显，7个，而且还4倍怕火。虽说耐久还行，但由于抗性差，不怎么适合长期逗留场上，推荐游击型。巨人的招数很丰富，物攻特攻都可以，因为是游击，专爱也不错。吹雪、地震、能量球、种子炸弹、木槌、影子球、岩崩等等，众多技能挑着用，在冰雹队里求完雪还能伺机攻击。

●口袋妖怪网 wangzichen：在冰雹队伍中雪人是明显要存在的；消耗不大实用，毕竟被岩石、格斗和火克得厉害；专爱强攻被一群BT比下去。慢速气合拳也不如用相扑熊实在；干扰没招数和耐久。总之，要发挥威力还得依靠全队支持。速度60这点倒是非常重要，应为现在有了“戏法屋”，对于雪巨人这种慢速高攻的PM实在是一大喜事。冰队只有迷唇姐可以实施此COMBO，用恶魔之吻牵制对手然后放出戏法屋。此时慢速PM改为先出，雪人的慢速高攻正好符合条件。

●口袋妖怪网 大力鳄：能力值比较平均，耐久数值中等，但火飞岩毒虫钢斗7个属性弱点不免让人不安，因为这些大多是热门攻击属性。攻击方面有双本系的打击面：冰克草、飞、地、龙，草克水、地、岩。打击能力还不错。雪巨人本身是挨不住刀子的，开场大都下完雪走人，因为一般队伍的开场PM大都高速高攻并有出色的打击面。所以雪巨人适合打游击，借机会上场压制，再靠觉醒之力弥补一下打击面。如果是我的话就给它带上专爱眼镜，配招是吹雪+能量球+气合弹+冰砾/觉醒之力。努力值加满特攻和速度，性格减攻击加特攻——纯粹的高攻击路线。冰砾可以反击掉一些HP不满的龙，或者化石翼龙、叉字蝠一类东西。再一种就是走物攻路线，因为有剑舞强化，可以配合冰砾屠杀一些“空军”，要本系的话就冷冻拳+种子炸弹/木槌，一个输出稳定，一个威力大但有反弹，取舍看自己爱好了。剩下的一个技能我想用寄生种子，这种用法的努力值分配是满HP满攻击，加攻击减特攻。其它招数还有草笛，但因为没耐久，用起来比较费力，RP自信者适用。替身+种子+气合拳这类组合加上偶尔放个剧毒也算是似曾相识的配招。总之，雪树人的打法还算灵活，虽称不上帝，当个王子也不错？

编辑无责任心得：

“ユキノオー”就是“雪之王（ゆきのおう）”，但雪巨人的实力距离称王的确还远了点儿，说成“领队”还比较恰当。流行的培育类型有很多种，重视必中的吹雪打缎带反击也可以，利用木槌和地震的打击力对水、电属性怪物进行部分对应也可以。可无论哪种类型，“放了冰雹就算完成任务”的感觉还是挥之不去。感叹一下，这家伙要是能学大爆发可就完全不一样了……

下期道场主题：

电光石火的极寒利爪

No.461玛狃拉（マニューラ）是《钻石/珍珠》中注目度稳居一线的速攻妖怪。优秀的数值分配和丰富的技巧使它成了很多玩家战队中的头号快刀。如果你也喜欢这只实力非凡的新妖怪，请一定要参加我们的讨论。另外，在今后的“道场”中，你还希望看到关于哪些口袋妖怪的话题？请在回信中一起告诉我们吧！

来信请寄到：北京东区安外邮局75号信箱，信封上请注明“口袋迷CLUB收”

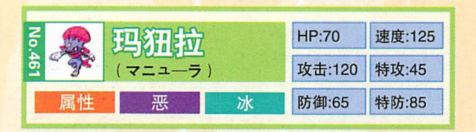
掌机迷官方论坛地址：

www.magiczone.cn（掌机区置顶帖）

口袋妖怪网论坛地址：

www.pmgba.com（战术区置顶帖）

（论题请参照下面的资料，附有种族值）



《口袋迷7》读者回函选登

书中有错别字，希望下次校对时更认真仔细一些。书中内容充实，对剧场版的介绍让我感动不已，最后的那首诗（应该是吧）写得很好，总之这一期近乎完美。望《口袋迷》再接再厉，为我们这些读者奉上更多精彩的内容。

下次的《口袋迷》出厚一点吧，增加更多的内容。（钱不是问题）

——江苏扬州 朱忠怀

我是名高一的学生，我非常喜欢《口袋迷》。对这期所赠的礼物更是爱不释手。所以特意买了两本作为对《口袋迷》的支持。只是附赠光盘的影像质量不是很好，希望今后的影像画面质量能更上一个档次。还有，我希望下期的礼物是玩偶。

——南京 向京

表扬的就不多说了，很棒的！批评的暂时没想到。建议：《口袋迷》可不可以发行完整的口袋TV版，因为市面上的盗版质量不好不说，还不完整，不适合收藏！所以希望发行动画版的DVD！谢谢啦！

——南京 李清

VCD最好改成DVD，多些特别篇电影（平时少见的）。下期赠品最好是电影版的海报，以后的赠品可以的话，希望是道馆的徽章，最紧要是手工精致啊！价格再高一些也无所谓。

——广东江门 梁锦昌

貌似《口袋迷》越来越薄了，是否是出版周期太紧了。其实我们这些口袋迷并不希望你们过分追求速度，把最基本的质量弄没了。非常希望你们登些资料啥的，这样我们写起来也会更加投入。

——浙江余姚 卢俊晶

这次的内容还算很全面，建议新图片更多些，口袋妖怪生蛋与遗传图解更全面些。比方NO.246和哪一只宠生蛋能遗传到技能“逆鳞”，还有哪只精灵在绿宝石版中可以学到神通力这招，百变怪和雄的精灵生蛋能生出雌性精灵吗？比率是百分之多少等等。

——武汉青山 周绚华

不错啊！我一直很喜欢PM！呵呵。有知音了。希望以后不要太多的游戏攻略，多介绍剧情和PM！可以在《口袋迷》上登一些连载动漫（关于PM的），像珍珠钻石之类的。另外还可以随刊附赠PM的TV版、剧场版之类的。最后！可否降价一点？我的米米不多耶！

——南京市戴婧萱

《口袋迷》办得很不错，非常适合我的口味，内容很全面。但建议适当减少口袋故事的篇幅。增加一些口袋千问、对游戏中剧情、道具的挖掘之类的内容，相信《口袋迷》一定能做得越来越好。

——内蒙古包头市 董鹏飞

你们的书里有几个错别字希望以后会没有。还有书的纸很容易散开来以后应该把包装打得厚重一点。我觉得应该搞一个和口袋迷们互动的栏目。你们这一次的整本书没有登特别篇24的内容。不过其它的内容比较好。

——浙江省温州 叶文

光盘里的内容好像有些少啊！希望今后要能出口袋剧场版特别篇TV全集出一套光盘，价格无所谓！最好能中日文双语配音，那就十全十美了，期待耶。本期的内容本人十分喜欢，也期待着下一辑的出版。

——浙江省海宁市 杨勇

批评：故事太多了，占了很多地方。

表扬：一期比一期做得好，礼品也很精致。

建议：多写一些攻略和新的，也不要全部都是珍珠钻石，一些没有什么意义的栏目最好换成一些人气高的栏目。

——北京市 焉杰文

读者来信选登

—— 我的口袋生涯 ——

我的口袋生涯是从初一时开始的。

初一时，一次在同学家看电视，忽然发现一个台正在播口袋妖怪（那时叫宠物小精灵）。从前连皮卡丘都不知道的我，一下子就被一种莫名其妙的感觉所控制。怪兽如同我的老朋友，有相见如故的感觉。从那以后，我开始收集关于它的东西，从卡片到衣帽；从漫画到光盘，终于我发现了掌机，它叫GBA……

那时攒钱好辛苦，可想而知一个初二的学生，在没有父母的帮助下，从每月的十几、二十几元钱中攒出500元钱是多么的困难。但是——我挺过来了！经过一年的时间，我用非常零散的500元钱换回了一台银白色的GBA和一张D版的火红。真是太棒了！火红中的剧情对我来说再熟悉不过了，望着那心仪已久的东西，我拿起来就不愿放下了。

由于是D版卡，经过一次又一次丢档、重开、再丢档、再重开后……对于口袋，我有些累了。今年年初，我突然发现身边的人手中多了PSP和NDS，我也在想着为自己更新一台主机。在那时，DS和PSP在我心中撕打着，最终PSP胜利了。为了游戏画面，我决定转投SONY门下。就在一个月前，在我已准备好钱要购入PSP时，总之就在那千钧一发之际……钻石珍珠来了！当我在同学的DS中发现从前我所熟悉的一个个身影时，那种感觉回来了！就是第一次看到口袋妖怪时的感觉。那种最原始的快乐，一种我已经失去多年的快乐……最终，我选择了NDS，我选择了我的最爱，我选择了一个一直藏在我心底却一直没发现的东西——口袋妖怪。

“叮——”下课了，信也写完了。这节语文课我写出了一遍真正源于我心底的文章，而它的主题就是口袋妖怪……

——辽宁 李建龙

枫子留言：

为了自己喜欢的东西而去努力的人，这是小枫最为欣赏的。而在面对抉择时，依然能够选择自己的故友，这也说明了那样宝贵的东西在你心中的重要性。口袋妖怪在很多人的心目中，早已不单单是一款游戏，而是一个伴随着自己成长的伙伴。为着这份感情，无论付出多少的感情和精力也都是值得的。

本期CLUB获奖的幸运读者为来自河北石家庄的李卓然同学，你将获得由编辑部送出的EZ5烧录卡一块，希望还能收到更多来自你的优秀画稿。其他人也不要灰心哦！再接再厉吧！



↑广东广州 陈晓健

←河北石家庄 李卓然

↑广东韶关 张坚

→北京 翟博伦



翔武的狩猎生活

个人资料
翔武
狩龄：1年
本期最高兴的事：清了训练所斗技演习的任务。
本期最糗的事：打风翔龙忘记带调合书，10个闪光玉素材调了8个垃圾出来。

最近一段时间打集会所的任务有点累，闲暇之余打了一下训练所的任务。训练所的任务都比较简单，不过为了出增弹耳环和黑龙，个人的斗技训练要全武器全清的，之前一想到我那用枪和铳枪的技术就冒汗，没准连训练所的任务都过不去。可是事实却是相反的，所有铳枪和枪的任务都先做的，结果基本都是一次过，反倒是太刀打麒麟和锤打凯龙的两个任务卡住了3、4次，这也是平时过于依靠某些武器打特定怪的结果，看来真是有必要用各种武器打各种怪去试试了。

说起来，CAPCOM这次的这个设定还真是够狠，让很多忽视训练所存在的玩家为了增弹耳环、黑龙等要素，都被迫去打训练所任务。不过呢，训练所的任务确实是比较有意思的，简单的训练能让你掌握各种武器的各种性能，每种武器的任务下面给出的提示也是比较有用的。就拿本人来说吧，原来打麒麟一直都是使用片手，而目前使用锤打麒麟就是在训练所那里练出来的。所以啊，大家没事的时候还是去打打吧，反正黑龙这些以后总要出的。

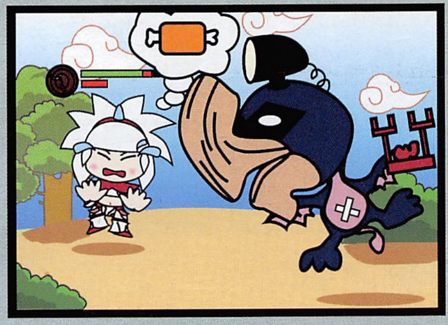
前两天和朋友在网上联机，开始每天一种武器限定讨伐，基本上就是瞎打，经常打着打着就互相PK起来，弄得龙好没有存在感……不过这样玩倒是真有意思。

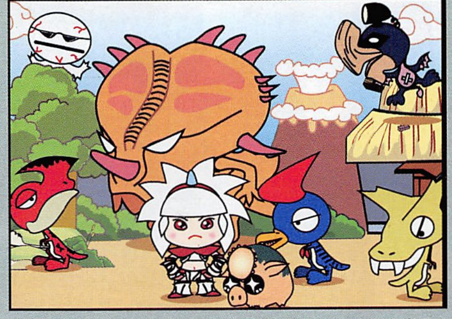
最后，翔武的鬼人化，出门不认。



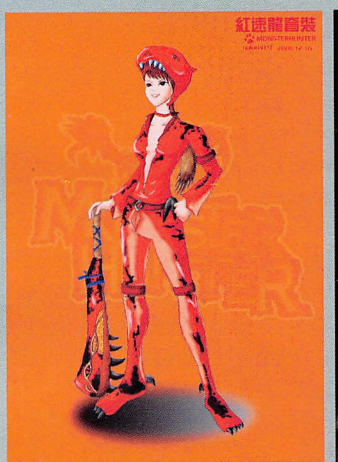


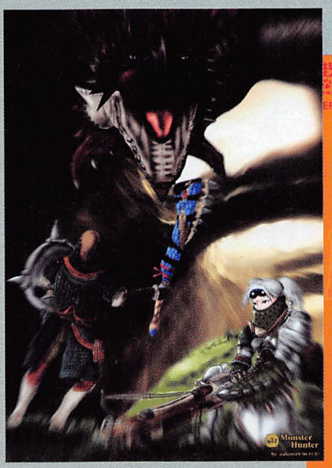
《怪物猎人》同人画欣赏





↑毒怪鸟的电灯泡设定还真是可爱……







这组同人画是由一个名为“JUMPCLASS”的动漫工作室创作的。

紧急任务

投稿任务
怪物猎人征稿

任务等级：★★★★

限制时间：长期有效

委托人：有恶趣味的翔武

委托内容：狩人营地刚刚成立，为了击退各种各样的敌人，我们需要壮大队伍，需要各位猎人们一起加入到当中。现征集以下稿件：1、为了让更多人了解狩猎的快乐和刺激，需要用狩猎心得来进行号召，狩猎中发生的趣事、糗事或是自己的感受都可以写下来。2、武器和装备是猎人的朋友，把你的配装思路写下来，让我们一起来交流配装的心得吧。

投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

成功条件：将稿件寄到指定信箱或发送到电子邮箱中。

特别备注：写配装心得时最好配上自己的装备截图。

李蔓	最近老妈迷上我的NDSL上的《任天狗》了，OTL...
读者资料	女，14岁，江苏徐州西安南路130号商检局，221000

初期配装推荐

盾蟹剑装





盾蟹头（ザザミヘルム）
盾蟹身（ザザミメイル）
盾蟹手（ザザミアーム）
盾蟹腰（ザザミフォールド）
暗金脚（クロムメタルコイル）
石壁珠×2 雷光珠×1或雷光珠×2 石壁珠×1
技能：防御性能+1 防御+20

盾蟹装是游戏初期很实用的套装，基础防御不低，再加上装备自带增加防御的技能，即便在初期没进行多少强化也可以拥有高防。剑装适合有防御的武器的防御性能+1技能，弩装适合重弩的防御强化技能，十分优秀。

笔者推荐的这套配装用了盾蟹的前4件再加一件胴系统倍加的腿部装备，暗金脚对于继承前作存档的玩家初期就可以造出来，如果没有暗金脚的可以使用黄速龙脚（ゲネポスグリーヴ）来代替，同样有倍加的效果。直接用盾蟹腿部也可以，就是珠子要多用一些。雷耐性技能点数是-12，需要3个雷光珠才能去掉这个负面技能，而防御全套装的防御性能点数是7，需要3个石壁珠来加到10，整套装6孔刚刚好，而且还多出一个投掷技术UP的技能。此外，还可以放弃防御性能，用3个防御珠把防御提升到+30。

此套装弱雷弱火比较严重，用黄速龙脚可以把雷耐性稍微降低下来。

镰蟹套装
剑士装1
镰蟹头（ギザミヘルム）
镰蟹身（ギザミメイル）
镰蟹腕（ギザミアーム）
镰蟹腰（ギザミフォールド）





镰蟹脚（ギザミグリーヴ）
防御珠×4
技能：业物 砥石使用高速化
剑士装2
镰蟹头（ギザミヘルム）
镰蟹身（ギザミメイル）
镰蟹腕（ギザミアーム）
镰蟹腰（ギザミフォールド）
镰蟹脚（ギザミグリーヴ）
匠珠×5
技能：匠 业务 砥石使用高速化 防御-20

和盾蟹套装一样，镰蟹套装也是村长任务阶段的优秀过渡装备，基础防御比较高，抗性也十分优秀，比较弱的雷耐性和冰耐性也只有-5而已。整套装的技能是业物和砥石使用高速化。初期时武器的斩槽情况都不是很理想，业物的斩味消耗量减少效果，对这些武器很有帮助。高速磨刀技能也能为平时战斗提高不少效率。

镰蟹这一身匠+5，不过要到村长一角龙才可以生产匠珠来把这个技能加到10。整套装的负面技能是防御-20，技能点数是-13，需要4个防御珠取消负面。

镰蟹弩装





镰蟹头（ギザミヘルム）
镰蟹身（ギザミレジスト）
镰蟹手（ギザミガード）
暗金腰（クロムメタルコイル）
暗金脚（クロムメタルブーツ）
防御珠×1 贯通珠×2
技能：贯通弹、贯通箭强化

这套装主要是用于贯通弹或贯通箭的弓弩，头部选用剑士装主要是增加防御力。防御珠镶在身上通过腰脚的倍加来取消负面技能，贯通珠镶两个之后贯通强化技能+10。由于贯通的距离关系，精密射击技能基本用不上，所以也不用太在意这个技能。

如果没有暗金腰、脚，可以用白速龙腰（ギアノスフォールド）和黄速龙脚（ゲネポスグリーヴ）来倍加。

武器停龙心得

MHP2发售已经有一段时间了，想必大家都玩出了一些心得吧。下面给大家介绍一下我总结出来的一些迎龙的心得……



所谓迎龙就是让运动中（比如冲刺，喷火，倒挂）的龙出硬直从而让龙的动作停止，首先在我知道的武器中只有大剑的蓄力斩具有一击迎龙的效果，所以用其它武器，我们要知道如何累计伤害出硬直。比如打头3下就硬直，那么我们可以先打两下，如果有机会当然继续打，但是如果没有就可以受身准备迎龙。

迎龙的好处在于可以增加攻击次数，还有可以锻炼我们的计算打击时间和位置的技术。

—铳枪篇—

在MHP2中增加了4种武器，而铳枪就是其中一种，铳枪的主要攻击方式有防御上刺（可以3连），还有前进一步刺加上挑和霸气十足的龙击炮。

下面先给大家介绍防御上刺迎龙，首先要知道刺多少下才出硬直，就拿樱火龙来做实验，我用银火铳刺樱火龙4下头就会出硬直，那么我们正



好可以用防御三连刺先刺三下按三角取消硬直，然后观察火龙的动作，如果这时火龙准备喷火我们可以在它半转身的地方，先读它要喷火时头的位置，在还有半秒时用防御上刺达到迎龙的效果。如果火龙选择倒挂而我们正好在它面前，我们可以在它后退两步的同时后跳一步，然后在她下来时用前刺上挑迎龙。然后是停龙车，也是我觉得最实用的技巧，在火龙还有两个身位就碰到我们时，使用防御上刺如果成功，就会看到火龙因为硬直而停止冲刺，如果早刺就会被龙车车飞，如果晚了则会龙停人飞，这些都是失败的。

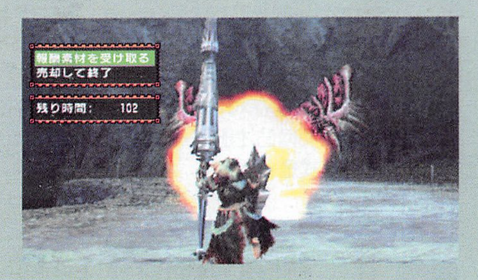
好了终于到了铳枪的精髓所在——龙击炮迎龙。这个比起之前的迎龙技巧更考我们的计算，因为龙击炮大概需要3秒左右的准备时间，所以我们一般用它来停龙车或者加爆弹来停飞机（就是指俯冲下来的龙）。

首先是龙车，虽然龙击炮威力巨大但是我们也是要先刺头1-2下才能使龙出现硬直。在我们离火龙大概4个身位的时候（没发怒的时候），在它跑第一步的同时启动龙击炮，如果成功就会看到满脸火的龙出现硬直。

最后是停飞机，也是最华丽的技巧，它主要针对雄火和苍火。在火龙盘旋的时候，我们在龙击炮刚好能够碰到的地方放两个大桶爆弹，然后在火龙准备下落的同时开启龙击炮（因为在空中我无法判断身位主要靠感觉），在它抓的一瞬间正好开炮，然后同时打在它的脚上就会看到它趴在地上的委琐样……

铳枪是我第一种来迎龙的武器。感谢NANA的教导。

文/小小魔使





Wireless Fidelity WORLD Wi-Fi天下

最近最火爆的联机游戏当属《怪物猎人P2》。除了使用KAI进行联机之外，还有一个平台被很多人使用，这就是xGameZone平台。

XgameZone平台简介

XgameZone是2006年出现的一个类似KAI的联机平台，同样可以将它看做“私服”。它的使用方式和KAI基本相同：注册账号，使用专门的软件登录游戏网络。然后选择游戏，建立或者加入游戏房间，进行多人联机游戏。和KAI不同的是，xGameZone目前只支持PSP游戏，没有其他主机的游戏。xGameZone的开发者名为playXgame，它推出了一个PSP使用的无线网卡名为WifiX，用来和xGameZone相对应。当然，KAI能够使用的无线网卡，xGameZone基本都能使用。



和KAI相比，xGameZone的界面更加华丽，中文也可以正常显示，不需要内码转换软件。

账号的注册方式

xGameZone的使用方式和KAI一样，首先需要注册账号。登陆官方网站www.playxgame.com注册账号，然后在软件中输入才能使用xGameZone。或者在xGameZone的登陆界面注册账号，效果和网站注册是一样的。这点和KAI账号的注册方式是一样的。

1 登陆网站



在浏览器地址栏输入www.playxgame.com，登陆官方网站。

2 同意使用规章

选择接受条款，开始注册个人信息。

3 注册账号



点击注册会员，打开注册页面，输入个人注册信息。

在软件中的注册方式



注册账号后，下载安装程序进行安装。然后运行xGameZone软件后，在登入界面点击“开新帐户”进行注册。注册内容和网站中的内

史铁佳	希望更多懂日语会软件技术的掌机粉丝们能够自发动手尝试，自己为咱们的“事业”出一份力。
读者资料	男，23岁，中国人民保险公司营口市支公司西市分公司史广义转，110034

容相同。注册完成后，即可登入软件。

XgameZone的更新和使用流程



1 更新xGameZone

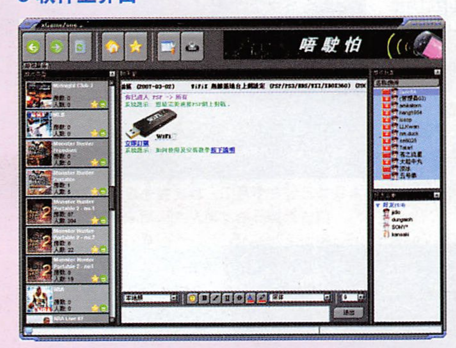
第一次运行xGameZone，程序会检测更新。

2 输入账号



将注册的账号输入，登陆xGameZone。

3 软件主界面



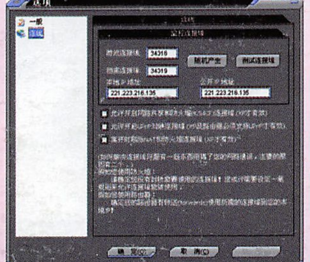
进入xGameZone的主界面。上方是菜单，在左侧选择游戏，中间是聊天室。

设置网络连接和搜索PSP

1 打开设置界面

点击上方菜单的设置图标，打开设置界面。

2 设置网络连接



根据自己的情况设置网络连接内容，通常不用改动设置内容。

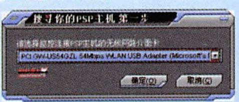
3 在xGameZone上搜索PSP

点击上方菜单的PSP连接图标。

4 准备搜索PSP

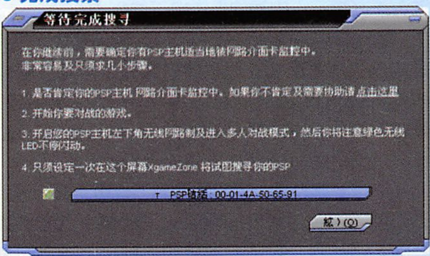
点击“搜索PSP”按钮，开始查找PSP。注意这时PSP需要进入WIFI状态。比如进入《怪物猎人P2》的联机聚会所。

5 选择网卡



选择安装好的网卡，然后选择搜索PSP。

6 完成搜索



搜索到PSP Mac地址，选择确认完成设置（确认按键显示为乱码）。

朋友管理功能说明

在主界面选择好友或者大厅中的玩家会出现头像和几个图标，它们的功能为：

进入他的位置：进入好友建的房间内。

邀请进入你的位置：邀请好友进入你建的房间。

加为好友：将该用户加为好友。

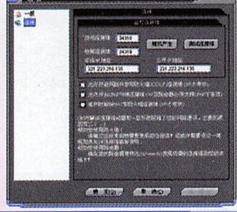
发送短消息：向好友发送私人短消息。

发送档案：向好友发送文件。

删除好友：从好友列表中删除。

注意

每次进入软件进行更新后，会进入检查设置过程，比如检查路由器UPnP功能。如果使用路由器上网，在“设置网络连接”中设置IP，并且选择“允许开UPnP对应连接埠”。



PG总动员

小编的轻松驿站 第14回

传说中PG的最强栏目登场了！这里集结了知识、趣味、恶搞、内幕等，杂志内外的小编生活。作为手札的增强版，目的是带给大家与众不同的感觉和您对我们的支持！

春暖花开的季节

剑纹的见与闻

前些天忙着做《PSP终极奥技》这本刊物，里面有关于PSP摄像头和其它周边的文章。当时我借来摄像头和WIFI网卡，顺便拿出相机，再把抽屉里的卡拿出来摆在一起合了个影。这三盘卡长得都特别像USB闪存卡（U盘之类），但是功能完全不同，都是高科技啊！你能看出它们都是什么卡么？（提示：中间的是PSP无线网卡。）

话说做PSP摄像头的内容时，我还是让线条做模特。只是她这次不太配合，总是晃来晃去，再加上摄像头的功能毕竟有限，所以拍出来的效果很一般（您看这效果^^）。我想总不能只拍桌子椅子吧，结果只能自拍了！想到我还没在PG上露过面，于是决定本期自暴！

广告到此为止。转眼间又到了春暖花开的季节，大家脱去臃肿的衣服，去外面呼吸一下新鲜空气吧！我已经有了我的出行计划，希望一切顺利。最后，祝愿即将毕业的同学顺利开始新的生活。



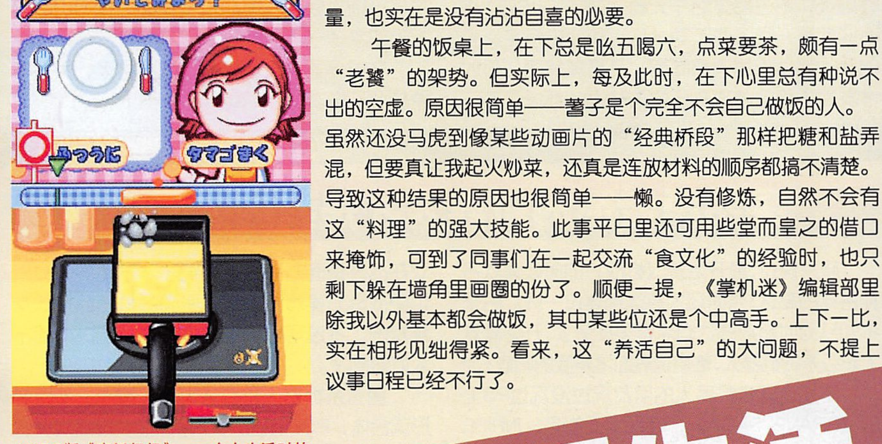


▲线条已经8个月了，跟我在一起生活了5个多月。前些天她开始发期，4天后顺利度过。

曹嘉兮	话说，私又把给DSL存的钱拿去换了几套漫画，这样算来，今年完全没存嘛……
读者资料	女，16岁，重庆沙坪坝区双碑嘉陵厂大石村373-1-4-2，400000

这一回的话题，还是得从“吃”说起。

在下曾经不止一次对中午吃饭的问题多有抱怨，其实平心而论，单位左近地界的吃食还算不错，至少果腹足矣。写字楼下旁门一家东北小菜馆俨然成了编辑部的标准食堂，每天中午都有一伙人成群结队地跑到菜馆里解决生计问题，自己“沟满壕平”之后还经常顺道再交上几份外卖——楼上还有一帮子连动都懒得动的家伙呢。著子自认在吃饭问题上还是比较“勤勉”的，每天都按时下楼上楼，但回头一想，这短短几步路差不多就整个白天全部的运动量，也实在是没有沾沾自喜的必要。



▲NDS版《烹饪妈妈》，一个人生活时的必修课程？

午餐的饭桌上，在下总是吆五喝六，点菜要茶，颇有一点“老饕”的架势。但实际上，每及此时，在下心里总有种说不出的空虚。原因很简单——著子是个完全不会自己做饭的人。虽然还没马虎到像某些动画片的“经典桥段”那样把糖和盐弄混，但要真让我起火炒菜，还真是连放材料的顺序都搞不清楚。导致这种结果的原因也很简单——懒。没有修炼，自然不会有这“料理”的强大技能。此事平日里还可用些堂而皇之的借口来掩饰，可到了同事们在一起交流“食文化”的经验时，也只剩下躲在墙角里画圈的份了。顺便一提，《掌机迷》编辑部里除我以外基本都会做饭，其中某些位还是个中高手。上下一比，实在相形见绌得紧。看来，这“养活自己”的大问题，不提上议事日程已经不行了。

著子的幸福生活

拥有“魂”并不难，难的是让“魂”震动所有人。

“钢普拉”这东西，不知道诸位都喜不喜欢玩呢？

著子是个标准的机器人伪非爱好者，玩高达模型更是伪非中的伪非。高中时有一段时间曾经非常迷恋《机战》，连带着也喜欢上了《高达》和高达模型，那时候的自己很不知天高地厚，1:144的简易模型没做几个，连上色都还不会，就梦想着DIY原创模型，到处去张罗当时并不太容易买到的模型板材，劳民伤财折腾一番，最后的结果是什么也没做出来。从那以后，著子一方面再也没有碰过模型，另一方面也开始极度崇拜那些模型玩得好的人——拥有这种技术的人，才算是“机器人之魂”的真正拥有者。

▲“钢普拉”的“普拉”是“普拉提那(platina，白金）”的“普拉”。

诸位读者大人当中，想必也有不少“钢普拉”高手吧。那么，诸位请上眼。

照片上这个东西乍看起来就是普通的电镀版模型，但实际上，它的身价和电镀版模型不知差了多少倍。这个模型从头到脚都是用纯白金（Pt1000）制作的，全高125mm，重1400g，头部还镶嵌了0.15克拉的天然钻石。它是BANDAI和日本贵金属商GINZA TANAKA联合企划的特别商品，价格是——3000万日元……很难想象什么人会购买这种高达模型，但是想想高达历史的年头，“家财万贯的高达迷”似乎也不是什么不可能存在的人物……不是参加玩具展，而是参加珠宝展的“钢普拉”，这种“机器人之魂”，实在是“炽热”得有点过头了……

姚悦	对很多人而言，掌机就像一个宝盒，那《掌机迷》就是它的钥匙啦！
读者资料	女，15岁，上海宝山区通河一村7号1501室，200431

翔武最近闲杂琐事等等

前段时间和朋友一起吃喝，结果转天开始肚子疼，就想到是急性肠炎了。原来也得过急性肠炎，不过都是吃一天药就好了，这次似乎有些严重，吃了两天药才好。作为肉食主义者的我，那几天每天都喝粥，真是煎熬啊，那时才发现，榨菜才是真正的美味啊。都说是药三分毒，我一般得病都是靠喝水、睡觉之类的调养来恢复。那两天每天都和整肠生和生理盐水做伴，结果我现在都能用食盐和白糖调出味道相近的水了……

不好意思啊，我又做反面教材了，大家不要像我一样。

果然勇者系的机器人才是我的最爱啊

原来说过，最开始玩《机战》的时候喜欢各种各样的高达，当时还为高达痴迷过一阵。后来不知从何时起对高达有点审美疲劳了，开始喜欢上超级系的机器人，难道说热血才是我的归宿么？

不知道喜欢机器人的朋友玩过没玩过PS上的《BRAVE SAGA》，在那里面都是SUNRISE的“勇者系”机器人，什么《太阳勇者》《黄金勇者》这些。不过和《机战》相比，这个游戏在战斗画面方面太不讲究了。不能关闭战斗也使战斗节奏感觉很慢，里面的机器还是非常喜欢的。不过可惜的就是这些动画的DVD都不太好淘到了。

勇者系机器人特点就是人工智能，多段变形或合体，POSE无数，十分热血。既然《勇者王》加入到《机战》中了，以后的《机战》中也少不了勇者系机器人的加入了，真是期待啊。



▲《勇者特急》的模型，这个背景配得非常好，也是翔武喜欢的机器。



▲《BRAVE SAGA》最终主角机GREAT BANGAN，合体动画十分热血。





贾淇超 有人的方向便有游戏的道路，有游戏的道路便有我们的身影。

读者资料 男，18岁，山东莱州市第一中学高三16班

不是谁都会有的献血经历

早在大学一年级的时候就听说，大三的时候体检合格的每个人都会参加一次无偿献血，实际上等到我们面临献血的时候，由于北京中心血库缺少O型和AB型的血液，我这个血型不符合的人被自动过滤掉了……当时住在同一间宿舍的六个人里，只有两个人血型符合要求，没想到入学体检的时候抽血化验肝功能，学校医院还顺带验了下血型，真是一举两得。虽然当时参加献血的人总数不到全系人数的一半，不过连同那另一多半的人也在班会上听完了班主任讲各种注意事项。

一个健康人的总血量约占体重的8%，成年人的总血量约为4000到5000毫升。平时80%的血液在心脏和血管里循环流动着，维持正常生理功能，另外20%的血液储存在肝、脾等器官内，一旦失血或剧烈运动时，这些血液就会进入血液循环系统。一个人一次献血200到400毫升，只占总血量的5%到10%，献血后储存的血液马上会补充上来，不会减少循环血容量。而献血后由于造血功能加强，失去的血细胞很快得到补充，按照规定献血不会伤身体，而且对身体健康有利。

体检合格适合献血的人在献血前不宜大量饮水，也不宜吃油腻食物或者空腹，吃一些清淡的食物最好，并且要提前洗净肘部采血穿刺部位，以免引起感染或血液污染。献血后针眼一两天内不要沾水，当天不要参加剧烈活动或者通宵娱乐活动，还要注意饮食营养正常搭配，适当补充营养，吃些瘦肉、蛋、奶、豆制品、蔬菜和水果，此外班主任还特别提出一个星期之内尽量避免用电脑和看电视。

献血当天全系学生在指定时间前往礼堂集合，之所以采血点没有设在学校医院大概是考虑到医院前的空地太小，学生太多会很拥挤吧。从15班开始，献血学生排队的长龙慢慢进入礼堂，我们这些无关人员就陪着要献血的同学聊天，等到她们进去之后，再绕到礼堂侧面的门口准备迎接她们出来。等到宿舍的两个姐妹出现在出口时，我们赶紧迎过去扶住她们，开始往宿舍走，问起她们献血的感觉怎样，都笑着说没什么，虽然有点紧张，不过很顺利，倒是在礼堂里看到不少晕血的人躺在椅子上休息。

当天晚上学校的食堂供应了特别餐，凡是献血的学生都可以凭献血后发的餐票去领一份，第二天还每人发了一大包营养品，奶粉核桃粉之类的，两个姐妹足足喝了一个月才喝完。之后的一个星期里，她们既没有用电脑也没有看电视，看情况恢复得很好，没有出现班主任所说的自己当年献血后没有注意调养导致虚弱了整整一个冬天。

由于有关方面的大力宣传，无偿献血的人越来越多，街头的采血车里经常可以看到热情的献血者。你知道吗？世界卫生组织、红十字会与红新月会国际联合会、国际献血组织联合会、国际输血协会将6月14日定为国际献血日，希望有更多的人成为无偿献血者。顺便要说的是，相比献血，骨髓捐献的认知度要低得多，愿意捐献骨髓的志愿者远没有愿意献血的多。

骨髓是人体的造血组织，位于身体的许多骨骼内。成年人的骨髓分为红骨髓和黄骨髓，红骨髓能制造红细胞、血小板和各种白细胞，黄骨髓主要是脂肪组织，当人体贫血时，它可以转化为红骨髓。一个成年人的骨髓重量为3千克，一名供髓者提供不到10克的骨髓造血干细胞就能挽救一名白血病患者的生命，骨髓是再生能力很强的组织，一般健康者捐献造血干细胞后在十天左右即可补足所捐的干细胞量，捐献干细胞既无碍健康，也没有危险。

人体造血系统及免疫系统的严重疾病，如白血病、淋巴瘤、再生障碍性贫血、地中海贫血、重症放射病等患者需要进行骨髓移植，骨髓移植要求骨髓配型完全相同，而人群中骨髓配型完全相同的概率很小，只有骨髓捐献志愿者越多，找到相同配型的机会就越大。志愿者报名登记后，他的血液HLA资料将被存入骨髓基因信息库，当某一个患者需要进行骨髓移植，并在中国造血细胞捐献者资料库中找到正好与患者的HLA型相配合的人时，志愿者才会接到捐献骨髓的通知，这个过程可能是几个月、几年，也可能是十年、二十年之久。最后特别指出，适合献血和骨髓捐献的年龄是18岁到55岁之间，OK，本期科普内容完毕。



为了让更多读者有机会参加封神榜，封神榜栏目增加了页数，希望广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的图片、照片或影像，可用信件和电子邮件的方式发给我们。

邮箱地址：pg@vgame.cn

星之卡比-镜之大迷宫BOSS战淘汰赛无伤全程不变身挑战

作为老任的众多看家品牌之一，可爱的“小肉球”在玩家们心中还是占据着一定地位的。这款虽是动作游戏，但游戏营造出的却是一个轻松愉快的氛围，场景如童话般，各种各样敌人的行动也都有很强的规律性(AI都是那样的低……)，所以许多玩友认为，这是一款低龄向的游戏。但通过这个游戏的另一大乐趣——收集，完成度达到100%时，小游戏里就会出现一种全新的模式——BOSS战淘汰赛。今天所要挑战的，就是这个模式的全程无伤且不变身完美夺冠。

先介绍一下规则吧：初始可选择一个形态使用，之后便是不断地进入各大（小）BOSS坐镇的房间，杀出一条血路，不断地让“小肉球”前进。期间一共提供4个补充全部HP的道具。最后的挑战是恶金属骑士——镜魔的三种形态，这期间小肉球连口气都不得歇息。(其中各BOSS出现的顺序随机)而本人加的规则，即如题目所见，不变身+无伤+不呼叫援护。而变身是卡比最大的优势,去掉了它，挑战性可见一斑！战斗开始！



BOSS 1——金属骑士

这个威风凛凛的家伙以一号配角的身份贯穿GBA上卡比的两作,在第一作中通关后还可以使用他进行冒险,他的戏份和实力都不是盖的，首战就迎来了一场硬仗。战斗中应随时保持十分的耐心与十分的谨慎，并保持与他的距离不可太近。免遭突袭。这个家伙的攻击手段看似很多，实际可归结为两大类，空中而来的攻击与地面的斩击。对付前者是我们的机会在他的剑斩下来时多用下铲，躲过攻击后吸收星星便可攻击它。地面来的攻击最好是躲避，机会不多，易被反击。“耐心”与“谨慎”是本战胜利的关键词。

BOSS 2——机械战士



它分为两个形态，在初期的机械战士形态时，攻击的手段就是他四个满屏乱飞的拳头，仅此一招，但是躲避起来非常麻烦，还要伺机吸收拳头所迸裂出的星星，在他的身体接近电网时发射，让他触电。本战还是要强调“耐心”，没有好的时机宁可不攻击也不浪费星星，4发有效的攻击足以解决它的第一形态。没什么技巧，多练反射神经吧。十分困难的一战！

迎来它的第二形态，这个就菜得多了，只要吸收了导弹予以还击就行了。

BOSS 3——强化型肉球+轰炸机+格斗犬



它们都是小BOSS级的，对付起来十分简单。对付强化型肉球只需不断下铲；对付轰炸机只需吸收了导弹予以还击；对付格斗犬要多躲避，吸收了星星再伺机反击。附上一张十分有“技术含量”的图。

BOSS 4——雷云

攻击手段多种多样，移动速度也超快，但它却是十分简单的一战，因为它的招数太不实用，注定了它作为一朵云终究要烟消云散的命运。当它低飞着降雷或作身体冲撞时，应当从他的上方绕过；它从空中投放小怪物时，吸收上，伺机反

聂翔 生命诚可贵，爱情价更高，若为掌机故，两者皆可抛。
读者资料 男，17，甘肃省兰州市秦安路184号111，730030

击；定点降雨时，应做好预判，躲到一旁。如此一来，轻松得胜。

BOSS 5——魔术师

虽然本身实力不强，且招数只有变戏法＋身体冲撞两招，但凭借着他熟谙冰之场地的条件，玩家必须无奈地追着他满屏跑，此战还是有一定几率会让他偷袭得手的。本人认为最好的方法就是站在一个固定的区域而不是四处追击，这样可使BOSS的威胁大减，耐心些，无伤过关不是难事。

BOSS 6——火球怪＋恶魔箱＋万能拳

这次又是小BOSS联合，只需简单躲避一还击即可，凭借游戏中多次取胜的经验，揍平它们应该非常容易。

BOSS 7——万能拳联合



方才败于卡比手下的万能拳显然不甘心，这次又纠集了他的兄弟来找卡比寻仇了。这一战的难度比上次提升了不少，兄弟俩都不断攻击，甚至还有了《马里奥与路易基RPG》中著名的“兄弟攻击”！此战应当在它们使用兄弟攻击时毫不犹豫地躲避，然后乘每次单体攻击时吸收宝贵的星星，再伺机反击。注意当两只手使用合掌时，应当先跑个虚位，待吸引了注意力之后，再躲避就容易得多了。如此耐心地游击，很快他们兄弟俩就得一前一后，共奔黄泉路了。

BOSS 8——土拨鼠



这个面瓜真可谓是众多大BOSS中实力最差的一位了，战斗方式规律极易摸清，即是从6个洞口中的任一个探出头来，扔出一大堆的废品，望眼欲穿地希望能砸到卡比但又一次次地事与愿违，只能再次遁地……而且每次出现之前地面都会冒出土块以警示卡比，难度真的是太低了。远距离点射，轻松得胜。注意等待时要站在两个洞口之间。

BOSS 9——冰海豹＋巨锤猩猩＋小象

又见小BOSS联合！除了在对待小象时要尽量保持距离，其他就没什么要点了，简单的躲避——回击，轻松得胜。

BOSS 10——城堡爷爷

这是一位在正常流程中很弱的BOSS。可变身为闪电形态，缩在他的嘴下轻松无伤获胜；而此时规则是不允许变身，那打他就得动动脑子了。这时的站位应当相反，在屏幕最左方的空旷地带，这样就可以在躲避时少去同时对付天上落物与爷爷不断吐痰的威胁。在爷爷大嘴吐痰与吐小石人时，应当全力躲避；在只有落物的威胁时，是我们反击的最佳时机。吸收落物，对爷爷不断地轰炸吧！

BOSS 11——恶鲨鱼

纵观全屏，地形对卡比十分不利，多数场景被海水淹没，只有上方的一小块可以落脚，注定了这一场硬仗的到来。打这个家伙最好使用两种方法相结合：1、当它在海中徘徊时，可跳入海中使用水枪与其周旋。2、当其放出几只小鲨鱼时，就要站到上方的平台上以吸引小鲨鱼的攻击。那些小鲨鱼在老大的庇佑下显得很是“初生牛犊不怕虎”，一个个勇敢地冲上来与卡比相撞。这可好，我们等的就是这个！把握好转瞬即逝的时机，吸收小鲨鱼，然后跳入水中对恶鲨鱼发射，会对它造成很大伤害。两种攻击方式相结合，相信无伤过关不会太困难。还有一点需要注意，当恶鲨鱼在水中高速移动与在空中高速穿梭时决不应与其正面交锋，此时要尽全力躲避。多练习吧！



至此，邪恶力量的蟹兵虾将全部清除干净了，卡比所面对的是那面藏有邪恶之源的镜子！附上此时可证明无伤成绩的照片。

FINAL BOSS——恶金属骑士

与这个家伙的二度重逢让不少玩家觉得他的实力简直有了质的提升：动作更迅捷，跑位更灵活，而且还学会了许多华丽得掉渣的超能力招数！做到无伤过关看似很难，其实还是有希望的。在它使用物理攻击时，可以还用原来那一套和他周旋，依然有效！但是要更小心他的高速度。在他站到屏幕两侧并且举起闪闪发光的剑时，就要毫

林超	等待汉化游戏是辛苦，汉化游戏更辛苦。
读者资料	男，17，广东省汕头市美昌直巷二座二号门307，515031

不犹豫地飞起来并绕到他的身后，这个方法一举两得，既可以躲冲击波也可以躲龙卷风。我们的弹药来源就是在他使用物理攻击时的剑所爆出的火花，不要妄想吸收冲击波。只要摸清了他的攻击套路，他华丽的招数就统统变成了纸老虎。

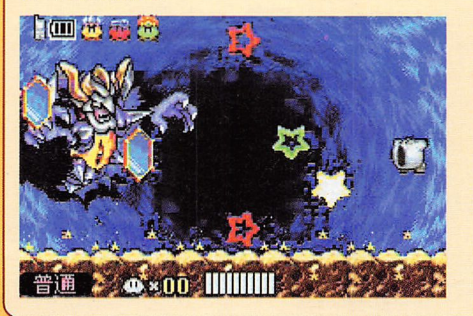


BOSS 镜魔

开始时地上插着那把真正的金属骑士所送来的万能剑。由于规则是“无变身”，只好去捡了剑后立马按SELECT把剑再吐掉。这是一场前所未有的艰险挑战！

我来详细分析一下打法，镜魔的招数有：1、露出邪恶之眼，身旁的镜子高速旋转，此时应当远离躲避；2、从空中吐下一个定时炸弹，之后很快飞出屏幕外并放出二颗会反弹的星星，这时应先尽全力吸收炸弹储做武器，然后躲避弹射的星星；3、瞬间移动后放出星星，应当在他瞬间移动时就做好准备，逃离它出现的地方；4、在屏幕的四周瞬间移动，布下四颗星星，最后出现并且四颗星星同时飞向卡比！此时应当十二分的小心，才有可能躲过袭击。推荐方法：站在屏幕最中间，等到星星飞来的一瞬间起跳，就可以躲过去，要把握好起跳时间。这是它最厉害的一招！

下面说说我们反击的时机：个人认为保险的途径只有两种：一是吸收了炸弹伺机反击，二是在镜魔不断地瞬间移动，每次放出一颗星星时吸收再反击。注意要用星星炸它露出的邪恶之眼。此战一定要有耐心！



BOSS 邪恶之眼

这就是最终BOSS，最后的，也是最艰险的战斗了。因为邪恶之眼在原流程中用万能剑打，万能剑破坏力超群，而规则限制我们不能使用，只能用星星射，所以HP超厚。战前请确认您的GBA电量是否充足，这势必是一场在刀刃上玩的持久战！

现在分析一下打法，它的招数有：1、跟踪卡比，然后停下来，身旁的镜子高速旋转。躲避时只要站在他的眼睛旁就可以了。2、空中高穿梭并身旁的镜子高速旋转，躲避时只要站在地上就行了；3、将镜子定在两定点位置，对其中一面镜子发射激光，激光顺着镜子反射。躲避的时机应当是在会反射卡比的镜子接到激光前站在一个位置吸引注意力，激光射来时立马跑开。不要妄想吸收激光。4、两面镜子与本体分离，不断地飞出屏幕又飞进来，寻找卡比的位置撞击。幸好镜子飞得不快，躲避起来不难，对付小怪物，建议吸收储做弹药。5、本体飞到屏幕下方，眼睛朝上，横向穿梭，期间镜子围绕本体高速旋转。应该在本体飞下来的时候毫不犹豫地向天上飞。注意卡比与本体接触时是没有攻击判定的，要好好利用这一点。6、两面镜子围绕本体中速作横向“8”字移动。应该尽量远离镜子，若来不及时也可躲避，难度不大。一定要判断好镜子飞行的轨迹。7、本体会扔下一些怪物。对付小怪物，建议吸收储做弹药。8、本体飞到天上，眼睛发光，随后发射竖向的激光，并缓慢移动。躲避时应用积极的跑位使自己不至于被堵在死角，就很简单了。9、本体使用超能力使屏幕颠倒。在这里不推荐把GBA倒过来拿，而应根据良好的操作感躲避攻击，撑一会儿就会恢复正常。10、从空中吐下一个定时炸弹，对付的方法也是吸收。吸收时一定要快！



躲过了它这么些复杂的招数，终于轮到我们反击了！反击时只需用星星轰击邪恶之眼。眼睛时而睁开，时而闭上，一定要把握好时机，不然浪费了辛苦收集来的弹药可就追悔莫及了。现在讲一下收集弹药的好时机，在BOSS使用第7招、第8招时，以及期间黑色卡比会不定时地扔来万能剑，这些时候我们就要把握好机会，收集星星。这一战一定要耐心，耐心再耐心！时刻谨记，与BOSS周旋下去，死的一定是它而不是卡比。共需发射几十颗星星。

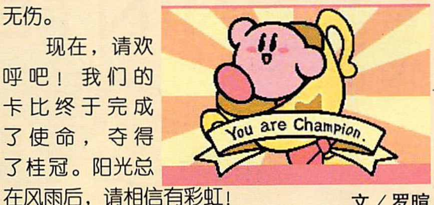
陈小荣 等待上帝之手把NDS赐给我。
读者资料 男，19，广东省汕头市金平区中山路二号西梯806，515000

BOSS 邪恶之眼 第二形态



这个形态变了战斗方式，是横版的飞行模式，比较简单，只要谨慎一些就可以做到轻松无伤。

现在，请欢呼吧！我们的卡比终于完成了使命，夺得了桂冠。阳光总在风雨后，请相信有彩虹！



文／罗暄

新超级马里奥兄弟小游戏挑战

新马里奥兄弟继承了之前马里奥64DS大受好评的小游戏，我这次打的是其中的寻找通缉犯的小游戏，这个游戏可真是个费时间的游戏，光打这个分数就打了两个小时……一路打过来时间基本都是50，要不是最后死在一个只露出半边脸不到的瓦里奥上，估计能上999……总结下来，玩这游戏要拿高分需要有以下几点：

1、熟练 这是必要的，这是从马里奥、路易、瓦里奥、耀西4人中找一人，因此需要对人物造型非常清楚，且要能快速分辨出来。

2、冷静 玩这类游戏是切忌心急的，要静下心来慢慢玩，后期人物是很难一眼就看出来的，玩的时候最好不要看上面，也不要开音乐，不然当时间少于10时这声音很会扰乱人的心理。

3、眼疾手快 关卡有不少都是会飘来飘去的,尤其是路易飘在一群耀西中很难找，这时就得仔细搜索屏幕，当看到时就要毫不犹豫点下去，不要担心点错，一旦顾虑这顾虑那等回过神来他就飘走了。

有了以上三点，那么这游戏玩起来难度就不大了，剩下的就是要耐心，其次，在找人物的时候一定要掌握技巧，以下是我总结出的，供各位参考。

马里奥：最容易找的一位，唯一拥有醒目的红颜色帽子的人物，且脸型也十分有特点，因此找起来非常容易,而且他出现的关卡大多数都是飘来飘去的,一个戴着红色帽子的人在那么多作规则运动的人物头像里飘，找出他太容易了。

路易：个人感觉最难的一位，首先是他的颜色,他的帽子颜色是绿色，有他的关卡必定有N多耀西存在,很容易眼花，其次就是他的外表和马里奥相似，混在一群人中也很难找出来，这就要考验各位的眼神了，好在他的脸型和眼神和马里奥有不同之处，仔细分辨应该能找出来。

耀西：较容易寻找的一位，毕竟是四个对象中唯一一个非人类，宽大的嘴巴（鼻子?）以及靠得很近的独特的眼睛都是容易找到它的原因。

瓦里奥：也是不难寻找的一位，闪电胡子，粉红色的酒糟鼻子和肥胖的脸庞也是很好分辨的特征。

希望看到更强的人来刷新这个纪录！

文/fucei



封神榜新一轮征稿活动

封神榜栏目再次征稿，无论是老游戏还是热门游戏，将你的纪录展现给大家，将心得和大家共同分享，一起挑战各种游戏的最高成绩。

现全面征收《怪物猎人P2》的各种技术和成绩的挑战，有实力的玩家一起加入到这个行列当中吧。

稿件可以通过邮寄的方式寄给我们，地址是：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收。

也可以通过电子邮件发给我们，地址是pg@vgame.cn。

投稿的玩家务必写清真实姓名、地址、邮编、身份证号，以便发放稿费。还没有身份证的玩家可以使用家长的真实姓名、地址、邮编、身份证号。

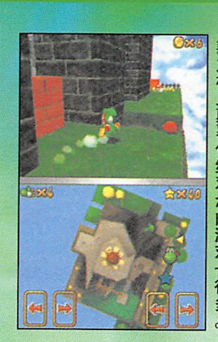
望广大玩家能一起参与。

NINTENDO DS 从现在开始玩NDS吧？

2007年的游戏市场是掌上游戏机的天下，2007年的掌机大战是NDS的主场。这台双屏的小小掌机带来的奇迹，已经是全球公认的事实。对于喜欢游戏，但又还没有加入流行掌机行列的朋友们来说，先玩一玩NDS是个不错的选择。无论你是什么年龄的玩家，NDS数量庞大而又五花八门的软件阵容当中，总有一款适合你。

想走近NDS，开始自己的掌机生活吗？现在正是时候。从我们下面推荐的这些游戏开始玩起吧，你一定不会后悔的。即使你已经是NDS的老玩家，也请在分门别类的解说中回顾一下这些经典作品。说不定，其中就隐藏着曾经与你擦肩而过的精彩。

注：文章中的“累计销量数据”截止到2006年3月。



←新操作方式是NDS最大的特点，这款主机上颠覆传统观念的游戏也很多。



世界上最受欢迎的10款NDS游戏

下面列出的是迄今为止在NDS上销量最高的10款游戏。它们当中有一些地域色彩较强，但也有一些比较适合国内玩家。如果其中有你喜欢的作品，不妨将它作为购买NDS后的第一款游戏吧！

口袋妖怪 钻石/珍珠

POKEMON　4800日元　2006年9月28日发售　累计销量 486万9528套

尽人皆知的无敌RPG 掌机奇迹的梦幻延续

让各种口袋妖怪成为伙伴，一起展开冒险的著名RPG系列最新作，NDS上当仁不让的头号杀手软件。在崭新的冒险舞台“新奥地区”，为数众多的新妖怪、和口袋训练师们的邂逅以及各种各样的奇妙事件在等待着系列的爱好者们。



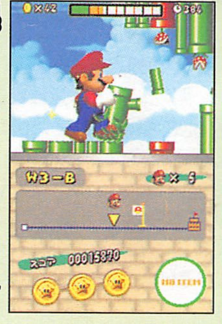
→除传统的按键操作外，也可用触笔进行战斗。

新超级马里奥兄弟

任天堂　4800日元　2006年5月25日发售　累计销量 420万2166套

横版游戏经典的精彩进化

使用十字键和两个按键就可以游玩，操作简便性与系列最初时毫无二致。为了拯救被库巴一伙掳走的碧奇公主，马里奥再次踏上了前往蘑菇王国冒险的征途。



→本作加入了很多新要素，马里奥可以变成巨人。

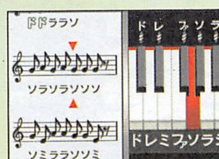
郭海子　机战w有台NDSL，体内的要战迷血在沸腾。

读者资料　男，19，广东省汕头市澄海区东里镇东栅街二十九号，515829

更锻炼大脑的DS训练

任天堂 2800日元
2005年12月29日发售
累计销量 410万6466套

号称“被最新脑科学实际验证”的怪物级软件，销量实在应该用“不可思议”来形容。类型是全年龄益智训练，但界面完全日本本土化，基本与国内的玩家无缘。



↑符合潮流与大众口味的休闲名作，要是有中文版就好了。

欢迎光临 动物之森

任天堂 4800日元
2005年11月23日发售
累计销量 393万6988套

在奇妙的小村庄中和动物们一起过着愉快生活的交流游戏，收集服装、装点房屋、进行各种劳作。将任天堂“游戏交流”理念完全具现化的作品，NDS专用Wi-Fi的原点。



→游戏中的时间和现实中一样，景物会随季节变化。

锻炼大脑的DS训练

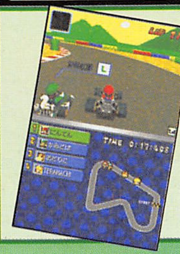
任天堂 2800日元
2005年5月19日发售
累计销量 316万6150套

↑数出一句话共由多少个字符构成的基础日文益智题目。

创造了任天堂“Touch! Generations”系列销量神话的起点之作。小游戏的种类包括单纯计算、暗记、文字音读等等，大部分都是头脑放松类流行书刊上的益智类题目。

马里奥赛车DS

任天堂 4800日元
2005年12月8日发售
累计销量 198万6385套



任天堂Wi-Fi网络的先行作品，被玩家们评为“中毒性超高”的游戏。选择《马里奥》系列中的角色和朋友们展开愉快的联机竞速，的确是令人欲罢不能的经典玩法。

←4人同时参加的网络对战，相隔千里也能同场竞技。

大人的DS训练 英语泡菜

任天堂 3800日元
2006年1月26日发售
累计销量 167万7297套

听真人语音朗读的英语单词或短句，用触笔在屏幕上进行拼写的英语学习软件，和国内很多英语学习机上的训练异曲同工。训练结果用图表显示，成绩一目了然。



→虽然同属脑锻炼系列，但本作国内玩家也能玩。

任天狗 柴犬/达克斯/吉娃娃

任天堂 4800日元
2005年4月21日发售
累计销量 148万7303套

用触笔照料小狗的宠物育成游戏。可以让小狗学习各种技巧动作并参加比赛，也可以和别的玩家交换各种小饰物及小道具。小狗一共有15种，挑选自己喜爱的吧。



→每个版本各收录了5种小狗，可以通过通信集齐。

头脑轻松教室

任天堂 2800日元
2005年6月30日发售
累计销量 136万19222套

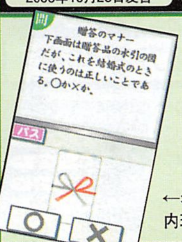


本作中同样准备了很多个性十足的问题，但比起《脑锻炼》来，本作更重视图形与直观，文字类题目较少。如果对这种休闲游戏有兴趣，不妨尝试一下本作。

←看起来简单的碎片拼图游戏，但实际上颇有难度。

大人的常识训练DS

任天堂 3800日元
2006年10月26日发售
累计销量 124万6176万套



……你没看错，在NDS游戏大排行榜上，前10位都是任天堂本家的游戏，而且其中一般都属于“Touch! Generations”。任天堂的边缘用户群拓展计划实在令人赞叹。

←考察日本民俗的训练，国内玩家只好敬而远之了。

马文斌	买机前一定不能冲动。
读者资料	男，21，天津市西青区西青道269号天津交通职业学院三号院公寓122室，300110



动作游戏是家用电子游戏的基础。用简便的操作方法挑战充满动感的关卡，实在是非常痛快的事情。

星之卡比 参上！盗贼团



任天堂 4800日元 2006年11月2日发售 累计销量 90万4198套

可爱的主人公"卡比"在梦幻舞台上活跃的经典ACT系列最新作。玩家需要合理利用各种不同的变身道具，打穿游戏中个性十足的关卡。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★★
动感度 ★★★★★
亲切度 ★★★★★



利用各种复制能力与盗贼团争夺宝物

↓用特殊的泡泡封锁敌人行动的新能力。

←用利爪打倒敌人，挖掘地面前进。

游戏中的道具可以储存起来



→在下屏中点击使用获得的道具。

洛克人ZX

CAPCOM 5040日元 2006年7月6日发售 累计销量 9万4341套

CHECK POINT
爽快感 ★★★★★
动感度 ★★★★☆
亲切度 ★★★☆☆

主人公变身成洛克人，展开壮绝战斗的硬派动作游戏。全力搜索袭击人类的机械生命体"IRREGULAR"，组织它们的恶行吧！



↑在本作中，洛克人拥有了崭新的合体变身能力。



←→游戏中也设有许多谜题，想解开它们就要利用变身的力量。

变身成六种"模式"击倒所有来袭之敌



JUMP究极明星大乱斗

任天堂 4800日元 2006年11月23日发售 累计销量 68万零46套

日本著名漫画杂志《少年JUMP》上的明星角色齐聚一堂，展开激烈乱斗的对战游戏。本作共有41部作品，300名以上的角色参战。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★★
动感度 ★★★★★
亲切度 ★★★★☆

少年JUMP明星总力集结在此！



↑本作对应Wi-Fi，可以利用网络和各地玩家对战。

→合理使用下屏中配置的漫画组，战胜对手的角色。

吴叠 喜欢游戏需要理由吗？不需要吗？
读者资料 男，19，江苏省盐城射阳中学高三29班，224300

怪盗瓦里奥7

任天堂 4800日元 2007年1月18日发售 累计销量 23万8219套

邪恶变身英雄 瓦里奥七变化



在下屏中画出各种涂鸦图案，让瓦里奥变身成各种形态。变身后的瓦里奥拥有特殊能力，利用它们就可以在关卡中横冲直撞。

↑游戏中的谜题需要利用瓦里奥的各种能力破解。

CHECK POINT
爽快感 ★★★☆☆
动感度 ★★★★☆
亲切度 ★★★★☆

超操纵机械MG

任天堂 4800日元 2006年9月2日发售 累计销量 7万7832套

操作巨大机械 挑战特殊任务

这款游戏国内玩家并不太熟悉。游戏下屏是操纵席，利用触笔进行操作，就可以让各种巨型机械在上屏中开动起来执行任务。



→游戏中的下屏是个机械操纵席。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★☆
动感度 ★★★★☆
亲切度 ★★★☆☆

超级马里奥64DS

任天堂 4800日元 2004年12月2日发售 累计销量 101万9975套

《马里奥》系列在NDS上的支柱级作品。玩家不仅能够使用马里奥，还能使用耀西、路易、瓦里奥等系列中其它的经典角色。每个角色拥有的动作和能力都不相同，利用它们过关时采取的行动也不相同。游戏中还搭载了很多小游戏。



CHECK POINT
爽快感 ★★★★☆
动感度 ★★★★★
亲切度 ★★★★★

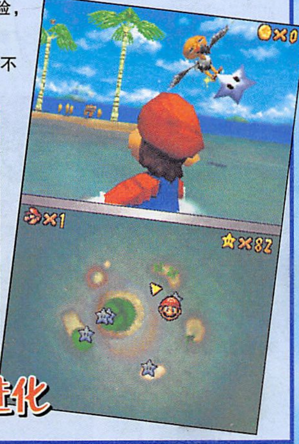




著名作品在掌机上全面进化

→在图画世界中冒险，下屏会显示地图。

↓角色们分别拥有不同的特殊能力。



流星洛克人

CAPCOM 5040日元 2006年12月14日发售 累计销量 41万5114套

通过激烈战斗 对抗电波病毒



玩家操作洛克人，在3×5的场地内和敌人进行卡片对决。游戏分为“龙”“天马”“狮子”三个版本发售，要素略有差别。

←战斗时要从6张卡片中进行选择。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★☆
动感度 ★★★★☆
亲切度 ★★★★☆

其它值得推荐的游戏

NDS动感十足的游戏远远不止上面这几款。以动漫作为题材的，以体育作为题材的，无论哪种都有众多名作。

马里奥篮球3on3
任天堂/4800日元/2006年7月27日发售
累计销量：43万6607套

恶魔城 苍月十字架
KONAMI/5229日元/2005年8月25日发售
累计销量：3万零908套

世界足球·胜利十一人DS
KONAMI/4179日元/2006年11月2日发售
累计销量：16万8705套

恶魔城 遗迹的肖像
KONAMI/5229日元/2006年11月16日发售
累计销量：2万9796套

我们的太阳 强戈与萨巴塔
KONAMI/5229日元/2006年11月22日发售
累计销量：6万6395套

龙珠Z 舞空烈战
B・N/5040日元/2005年12月1日发售
累计销量：31万7078套

→三人小组之间展开的激烈战斗。

银河战士 猎人
任天堂/4800日元/2006年6月1日发售
累计销量：9万零28套

庞通	拥有自己喜欢掌机的人是最幸福的掌机迷。
读者资料	男，13，广东省广州市海珠区昌岗东路五巷五号902，510260



SLG和RPG是需要花时间慢慢品味的游戏类型。在梦幻世界里展开传奇旅程，能获得非同寻常的游戏享受。

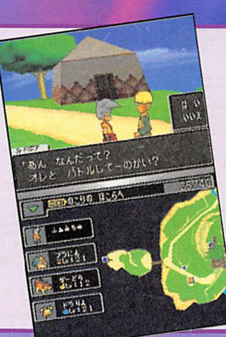
勇者斗恶龙怪兽篇JOKER

S·E　5040日元　2006年12月28日发售　累计销量 121万7541套

CHECK POINT
爽快感 ★★★★★
动感度 ★★★★★
亲切度 ★★★★☆

从史莱姆到巨龙，《勇者斗恶龙》系列中的各种怪兽都可以在本作中成为玩家的同伴。一边进行搜索稀有怪兽之旅，一边培养自己的队伍，以成为最强的怪兽大师为目标而前进。

←同伴怪兽可以通过战斗提升能力。



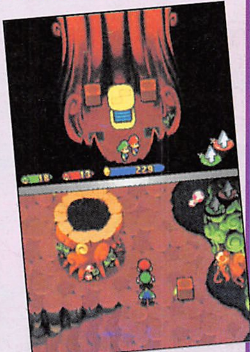
←比起前作，本作的画面表现得到了大幅进化。

马里奥&路易RPG2

任天堂　4800日元　2005年12月29日发售　累计销量 41万7391套

四人合作展开的大冒险

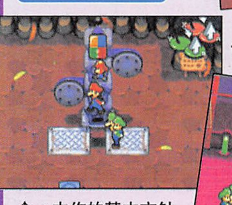
马里奥、路易、小马里奥、小路易，四个人利用不同的动作特性合作解开谜题进行冒险的RPG。除了熟悉主角们的操作之外，如何进行分工也是摸索道路的关键。

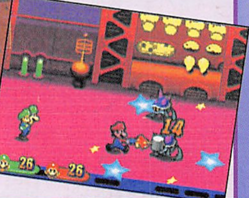




CHECK POINT
爽快感 ★★★★☆
动感度 ★★★★☆
亲切度 ★★★★★

↑也有让大人待机，小家伙们进行单独行动的场面。



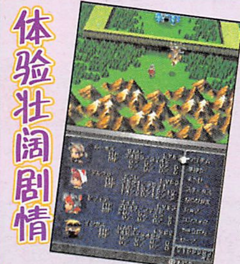


↑→本作的基本方针就是4人合力解开谜题，打倒出现的敌人。

最终幻想Ⅲ

S·E　5980日元　2006年8月24日发售　累计销量 98万零740套

体验壮阔剧情



名作RPG在NDS上的复刻版本，加入了一些崭新的游戏要素。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★☆
动感度 ★★★★★
亲切度 ★★★★★

←游戏中有战士与魔导师等许多职业，玩家可以自由选择战斗风格。

史莱姆大冒险2大战车与尾巴团

S·E　4990日元　2005年12月1日发售　累计销量 29万3970套

与尾巴团战斗

主角史莱姆与恶党尾巴团开战，巨型战车战魄力十足。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★☆
动感度 ★★★★☆
亲切度 ★★★★★



→为了救出被尾巴团掳走的100名同伴，史莱姆驾战车踏上战场。

李云龙	将钙与游戏结合一起。
读者资料	男，17山东省青岛市四方区杭州路三号米亚姆快餐店，266000

口袋妖怪不可思议的迷宫 青之急救队

POKEMON　4800日元　2005年11月17日发售　累计销量 76万7212套

成为口袋妖怪探索迷宫

为了帮助处于困难之中的口袋妖怪们，玩家化身成口袋妖怪组成“口袋妖怪急救队”，前往每次进入都会发生地形变化的迷宫进行探险。本作对应无线通信，玩家可以通过联机救助倒在迷宫中的同伴。



↑和同伴口袋妖怪组成急救队，前往即时生成的迷宫进行冒险。

↑也可以中途让新的口袋妖怪加入，增加同伴是件好事。

CHECK POINT
- 爽快感 ★★★★★
- 动感度 ★★★★★
- 亲切度 ★★★★☆

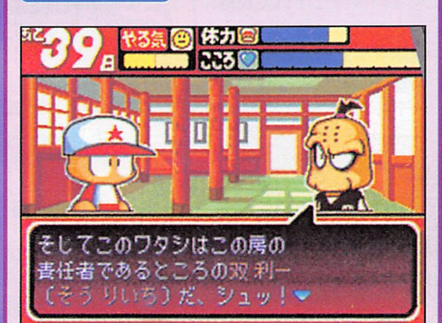
口袋职棒9

KONAMI　5229日元　2006年12月7日发售　累计销量 12万1438套

编辑原创选手参加比赛

《职棒》系列的日本本土味道比较浓厚，但对于喜欢棒球的朋友来说，这依然是一款很值得玩的游戏。本作大幅强化了育成模式，玩家可以自由培养原创角色。

CHECK POINT
- 爽快感 ★★★★☆
- 动感度 ★★★★☆
- 亲切度 ★★★★☆



↑本作的“成功”模式中共有三条主线，玩家可以编辑原创角色进行游戏，原创角色会在剧情中逐渐成长。

模拟城市DS

E·A　4980日元　2007年2月22日发售　累计销量 6万零599套

成为城市市长 建设街道民房

玩家要扮演一座城市的市长，在辖区内进行各种基础建设，并渡过种种难关，让荒凉的土地逐渐成为人们乐于居住的乐园。

CHECK POINT
- 爽快感 ★★★★☆
- 动感度 ★★★★★
- 亲切度 ★★★★☆



↑令初玩者也能迅速熟悉游戏的解说系统。

甲虫王者 通向最伟大的冠军之路2

SEGA　5040日元　2006年7月27日发售　累计销量 12万8569套

激烈甲虫战斗 充满火爆场面

人气街机卡片游戏的NDS版。玩家扮演喜爱甲虫格斗的少年进行冒险。



←在各种充满魄力的对战中体验甲虫格斗乐趣。

CHECK POINT
- 爽快感 ★★★★☆
- 动感度 ★★★☆☆
- 亲切度 ★★★★★

其它值得推荐的游戏

细嚼慢咽型游戏的阵容中也拥有为数众多的精品，每一款都具有与众不同的世界观，值得玩家们用心去玩。

蔷薇色的卢比乐园
任天堂/4800日元/2006年9月2日发售
累计销量：23万2038套

不可思议的迷宫 风来西林DS
SEGA/5040日元/2006年12月14日发售
累计销量：18万4361套

SD高达G世纪DS
B·N/6090日元/2005年5月26日发售
累计销量：9万4317套

暴风传说
B·N/5040日元/2006年10月26日发售
累计销量：19万6073套

圣剑传说DS玛娜之子
S·E/5040日元/2006年3月2日发售
累计销量：28万1083套

高级战争DS
任天堂/4800日元/2005年6月23日发售
累计销量：3万4447套

集合！职棒DS甲子园
KONAMI/5229日元/2006年8月3日发售
累计销量：9万零353套

甲虫王者 通向最伟大的冠军之路
SEGA/5040日元/2005年12月8日发售
累计销量：19万1388套

何标	还有78天，各位高三学子加油啊，78天后就能重见天日了。
读者资料	男，19，广东省化州市解放路193号304，525100



对于太忙而不能长时间玩游戏的人来说，悠然自得类游戏是最好的选择。在宁静中享受游戏的乐趣吧。

福蛋的商店街 多谢惠顾

B·N　5040日元　2006年7月27日发售　累计销量 77万1155套

开店游戏再次登场 游戏要素更加多样

和福蛋们结伴开店的模拟开店游戏第二代。在本作中，玩家可以将来店的顾客逐一进行登录，并在类似图鉴的模式中翻阅。游戏要素比前作更加丰富。



↑用触笔操作道具，根据顾客们的希望做出商品。

↑仔细经营商店，目标是让每位顾客都感到满意。

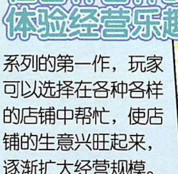
CHECK POINT
爽快感 ★★★★☆
动感度 ★★★★★
亲切度 ★★★★☆

福蛋的商店街

B·N　5040日元　2005年9月15日发售　累计销量 111万零46套

在各种各样的店中体验经营乐趣

系列的第一作，玩家可以选择在各种各样的店铺中帮忙，使店铺的生意兴旺起来，逐渐扩大经营规模。





←在牙医诊所中要用触笔为患者治疗。

CHECK POINT
爽快感 ★★★☆☆
动感度 ★★★★★
亲切度 ★★★★☆

超级公主碧奇

任天堂　4800日元　2005年10月20日发售　累计销量 19万6641套

超级公主为拯救英雄踏上旅程

以《马里奥》系列的经典角色碧奇公主为主角的动作游戏。游戏的难度很低，低龄玩家也能轻松游玩。



→点击下屏就能让公主使出感情力量。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★☆
动感度 ★★★★☆
亲切度 ★★★★★

时尚魔女拉芙&贝莉DS

SEGA　6090日元　2006年11月22日发售　累计销量 91万3585套

联动街机的人气装扮游戏

街机人气游戏登陆NDS的版本。游戏附送刷卡器，玩家可以将在街机上获得的卡片的数据输入NDS，在家里研究时尚之道。

→装扮好自己之后，就来跳一个潇洒的舞蹈吧。



↑游戏中还搭载了NDS游戏专用的对话模式。

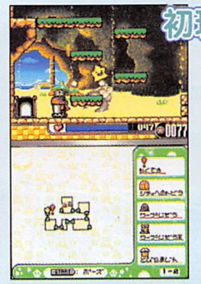
CHECK POINT
爽快感 ★★★★☆
动感度 ★★★★★
亲切度 ★★★★★

张鹏　等了N多天，PG才露面，打开来一看，中奖没有。
读者资料　男，18，天津市河西区大沽南路837号，300200

传说的斯塔菲4

任天堂 | 4800日元 | 2006年4月13日发售

累计销量 16万7345套



↑下屏会显示地图，游戏系统非常亲切。

初玩者也能放心地休闲动作游戏

玩家扮演天界的王子斯塔菲，从邪恶力量手中拯救王国的动作游戏。游戏风格清新明快，很适合刚刚接触动作游戏的玩家。

CHECK POINT
- 爽快感 ★★★★☆
- 动感度 ★★★★★
- 亲切度 ★★★★★

PICROSS DS

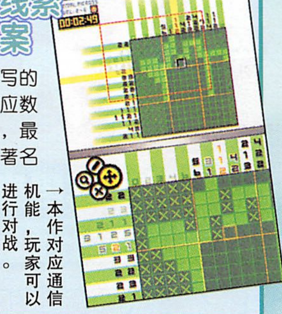
任天堂 | 3800日元 | 2007年1月25日发售

累计销量 19万4130套

以数字作为线索完成整幅图案

以方阵横纵列旁书写的数字为线索，将相应数量的方格涂上颜色，最终完成整幅图案的著名益智游戏。

CHECK POINT
- 爽快感 ★★★★☆
- 动感度 ★★★☆☆
- 亲切度 ★★★★★



→本作对应通信机能，玩家可以进行对战。

陆行鸟与魔法画册

S・E | 5040日元 | 2006年12月14日发售

累计销量 13万2599套

可爱的陆行鸟们活跃在画册中

以《最终幻想》系列中登场的"陆行鸟"为主题的冒险游戏，充满冒险的乐趣，还能玩到很多小游戏。

CHECK POINT
- 爽快感 ★★★★☆
- 动感度 ★★★★☆
- 亲切度 ★★★★☆



←用小游戏中获得的卡片进行战斗。

茶犬小屋DS2

MTO | 5040日元 | 2007年1月18日发售

累计销量 5万4827套

→在小游戏中获得的道具可以用来装点小屋。



和茶犬们在一起玩各种小游戏

本作是一款小游戏集，玩家要和奇妙的小动物"茶犬"一起挑战各种小游戏。游戏中还有很多收集要素。

CHECK POINT
- 爽快感 ★★★★☆
- 动感度 ★★★★★
- 亲切度 ★★★☆☆

烹饪妈妈

TAITO | 5040日元 | 2006年3月23日发售

累计销量 6万2660套

→料理中的每一个细节都要亲身体验。



当一名烹饪高手挑战家庭料理

用触笔代替各种厨具，在厨房中挑战各种常见家庭料理的动作游戏。在游戏中能获得很多料理知识。

CHECK POINT
- 爽快感 ★★★★☆
- 动感度 ★★★★☆
- 亲切度 ★★★☆☆

其它值得推荐的游戏

悠然自得类游戏多数称不上大作，但这并不意味着喜欢它们的玩家少。在休闲游戏中获得放松是时代的潮流。

接触

MMV/5040日元/2006年3月30日发售

累计销量：1万6574套

平成教育委员会DS

B・N/3990日元/2006年12月21日发售

累计销量：14万6858套

怪盗鲁索

B・N/5040日元/2006年6月15日发售

累计销量：1万2805套



→漫画风格的AVG游戏,主人公变身成怪盗鲁索,解决各种各样的事件。通过触笔绘画就可以让鲁索进行变装。

俞克舫 | 喜爱掌机的人希望来信。

读者资料 | 男，15，新疆乌鲁木齐市水泥厂街59号3区六号楼2-2，830006

NINTENDO DS

心无旁骛类游戏

在游戏中进行某种连续操作，规则虽然简单，却很容易使人着迷。出众的爽快感常常令人忘记时间。

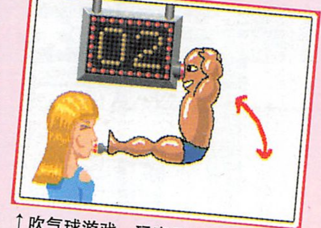
触摸瓦里奥世界

任天堂 4800日元
2004年12月2日发售
累计销量 110万零957套

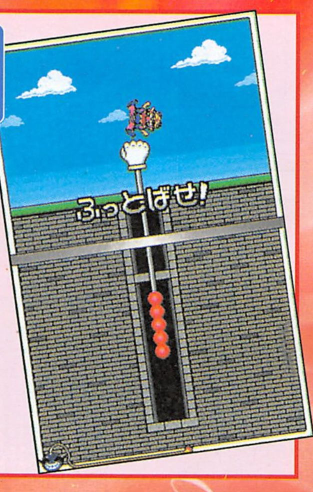
CHECK POINT
爽快感 ★★★★★
动感度 ★★★★★
亲切度 ★★★★☆

充分体现触笔用途的动作游戏

与NDS主机同时发售的元老级作品，NDS触笔操作的起点之作。只要使用NDS触笔和麦克风，谁都能够在这款新感觉动作游戏中轻松游玩。作品中搭载了180种以上单纯明快的小游戏，根据指示进行相应的触笔操作，就能连续通过这些充满节奏感的小游戏。



↑吹气球游戏，玩家要真正向着NDS上的麦克风吹气才能通过。



→每一款小游戏只用5秒钟左右就能通过，游戏节奏非常快。

俄罗斯方块DS

任天堂 3800日元
2006年4月27日发售
累计销量 107万1838套

PUZ游戏的始祖级作品

让从屏幕上方落下的方块相互嵌合，使它们整行消去的PUZ名作。这个DS版中收录了6个以马里奥和林克等任天堂经典角色为主题的模式。游戏对应Wi-Fi网络通信对战。

↓对战中可以使用令对手方块下落速度加快等干扰道具。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★☆
动感度 ★★★★★
亲切度 ★★★★☆



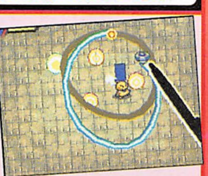
↑在任务模式中，玩家要挑战很多带有特殊规则的关卡。

口袋妖怪战队

POKEMON 4800日元
2006年3月23日发售
累计销量 64万9980套

用触笔画圈捉口袋妖怪

借助各种野生口袋妖怪的力量解决各种问题的游戏。和口袋妖怪相遇之后，只要用触笔画圈圈它们，就可以令它们成为同伴。



↑遇到野生妖怪时就用触笔画圈吧！

CHECK POINT
爽快感 ★★★★☆
动感度 ★★★★☆
亲切度 ★★★★☆





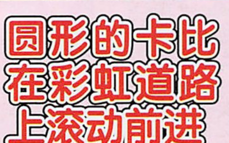
→和口袋妖怪一起协助有困难的人。



↑发展剧情后就会遇到一个神秘的组织。

触摸！卡比

任天堂 | 4800日元 | 2005年3月24日发售 | 累计销量 31万5211套



圆形的卡比在彩虹道路上滚动前进

用触笔画出虹线，让变成球体的卡比在上面滚动的动作游戏。熟悉的复制能力依然健在，玩家可以享受到多彩的动作体验。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★☆
动感度 ★★★★☆
亲切度 ★★★★★

↓游戏中搭载了在规定时间内画出图案等小游戏。





↑用触笔画出虹线，将球状的卡比引导到每一个关卡的终点位置。

噗哟噗哟！

SEGA | 5040日元 | 2006年12月14日发售 | 累计销量 12万8654套

传统PUZ的最新作品

同样颜色的“噗哟”并列4个以上就能消去。作品中搭载了详细的讲解模式，初心者也能轻松游玩。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★★
动感度 ★★★★☆
亲切度 ★★★★★

→可以选择历代作品中的不同规则。



口袋妖怪DASH

POKEMON | 4800日元 | 2004年12月2日发售 | 累计销量 34万8376套

奔跑前进的新感觉竞速

让口袋妖怪在各个小岛上尽情奔跑的竞速游戏。通过触笔的划动，让皮卡丘快速通过所有的计时点。口袋妖怪奔跑到不同地形时速度会产生相应的变化，选择前进的路线非常重要。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★☆
动感度 ★★★★☆
亲切度 ★★★★☆

↓竞速不仅在陆地上，有时还要乘着气球在天空上飞行。





↑向着想前进的方向划动触笔，皮卡丘就会向着这个方向跑去了。

ZOO KEEPER

SUCCESS | 3990日元 | 2004年12月2日发售 | 累计销量 3万4075套

对相连接的怪物一举进行捕获

→头像纵横相连3个以上就能消去了。



通过交换动物头像的位置使它们相连，然后就能有节奏地消去，是一款非常明快的PUZ游戏。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★★
动感度 ★★★☆☆
亲切度 ★★★★☆

其它值得推荐的游戏

心无旁骛类游戏中还有很多名作，其中一些我们以前已经反复介绍过了。如果没有玩过，请找来尝试一下吧。

押忍！奋斗！应援团
任天堂/4800日元/2005年7月28日发售
累计销量：4万9236套

大合奏！乐团兄弟
任天堂/4800日元/2004年12月2日发售
累计销量：16万4166套

METEOS
B・N/5040日元/2005年3月10日发售
累计销量：5万7880套

银河战士弹珠台
任天堂/4800日元/2006年1月19日发售
累计销量：1万5541套

口袋妖怪管理员
POKEMON/3800日元/2005年10月20日发售
累计销量：29万3807套



→以口袋妖怪为主题的PUZ游戏。规则虽然简单，但玩起来非常过瘾。



如今的玩家群体中不乏成年人士。对于这些玩家来说，能在大众场合堂而皇之游玩的高品位游戏是不二之选。

逆转裁判2 BEST PRICE

CAPCOM 3129日元
2006年10月26日发售
累计销量 10万5770套

以律师身份拯救委托人 体验紧张激烈的法庭辩论

以法庭辩护作为题材的著名AVG。玩家扮演天才律师成步堂龙一，调查并解开各种复杂案件中潜藏的谜题，在法庭辩论中取胜。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★☆
动感度 ★★★★★
亲切度 ★★★★☆



←在法庭辩论的关键时刻，玩家可以通过麦克风自行喊出「有异议」等言辞。

用触笔就可以进行所有操作

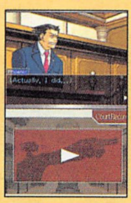


↑在触摸屏中选择证物并进行现场检证。

→在法庭上提出证据，使审判获得最后胜利。

同时收录美版《逆转裁判2》

这个版本的游戏同时收录了美版的《逆转裁判2》，游戏中的对白全都变成了英文。游戏的情节与展开与日文版完全相同，玩家可以一边玩一边学习英语。



←登场角色的名字也全都改成了美版的设定。

雷顿教授与不可思议之町

LEVEL5 4800日元
2007年2月15日发售
累计销量 20万8353套

欢迎来到神秘的奇迹岛

由日本头脑训练专家多湖辉监修的新感觉AVG。玩家要跟随主人公雷顿教授，解开各种各样的智力难题，解决发生在小镇上的奇怪事件。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★★
动感度 ★★★★★
亲切度 ★★★☆☆



超执刀CADUCEUS

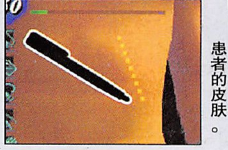
ATLUS 5040日元
2005年6月16日发售
累计销量 1万2428套

用触笔来执行外科手术

用触笔进行手术的医疗动作游戏。冷静判断与精确操作是通过难关的关键。



←用触笔准确点击患者的淤血部位才能展开治疗。



←用手术刀切开患者的皮肤。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★☆
动感度 ★★★☆☆
亲切度 ★★★☆☆

张勋 抵日，抵日，抵制不了的日产游戏。
读者资料 男，16，云南省文山州水务局，663000

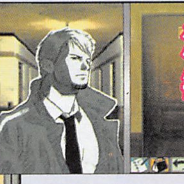
愿望之间 天使的记忆

任天堂 | 4800日元 | 2007年1月25日发售 | 累计销量 16万1894套

像阅读小说般进行游戏 充满深厚底蕴的本格推理

为寻找友人而持续着旅程的原警察凯尔通过调查旅馆中人们的复杂关系而逐渐揭开秘密的AVG。线稿般的画风给人留下深刻印象。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★★
动感度 ★★★★★
亲切度 ★★★★☆



游戏中需要敏锐洞察力



↑用触笔点击可疑地点查找事件的线索。

可疑的地点要详细搜查



↑发现的物品可以通过触笔选择并使用。

↑拜访住在旅馆中的客人，向他们询问各种所需的情报。

→在和各种角色的接触中捕捉与秘密有关的蛛丝马迹。



右脑达人 爽解！挑错博物馆

B・N | 3990日元 | 2006年2月9日发售 | 累计销量 11万7849套

经典游戏“挑错”的NDS版。寻找上下屏画面中的不同点，在规定时间内用触笔在下屏中标记。



↑用触笔在下屏中圈出不同点。

在十秒钟内找出不同点



←游戏中的问题多种多样。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★★
动感度 ★★★★☆
亲切度 ★★★★☆

宝宝从哪来？

SEGA | 5040日元 | 2005年10月20日发售 | 累计销量 3万2181套

诠释恋爱的新感觉游戏

一见钟情的男主角为了获得佳人的芳心而倾尽全力，本作就是这样一款有情节的小游戏集。



→与众多情敌一决胜负！

CHECK POINT
爽快感 ★★★★☆
动感度 ★★★★☆
亲切度 ★★★☆☆

右脑达人 我的小天使

B・N | 3990日元 | 2006年9月7日发售 | 累计销量 3万1760套

通过解谜来养育小孩？



智力解谜系列的作品之一。通过游戏里的智力谜题并选择相应的选项，小孩就会慢慢成长起来。

←直观的智力题占大多数。

CHECK POINT
爽快感 ★★★★☆
动感度 ★★★★☆
亲切度 ★★★★☆

其它值得推荐的游戏

不少熟悉游戏的成年玩家都拥有一定日语造诣，对于他们来说，NDS上的众多文字游戏名作是非常适合的游戏。

逆转裁判 复苏的逆转BEST PRICE
CAPAOM/3129日元/2006年6月15日发售
累计销量：25万1482套

BLACK JACK 火之鸟篇
SEGA/5040日元/2006年11月9日发售
累计销量：7043套

愿为你而死
SEGA/5040日元/2004年12月2日发售
累计销量：10万零263套

ANOTHER CODE双重记忆
任天堂/4800日元/2005年2月24日发售
累计销量：10万5452套

假面幻影杀人事件
元气/5040日元/2005年3月24日发售
累计销量：1万5974套

Wi-Fi对应 役满DS
任天堂/4800日元/2006年9月14日发售
累计销量：4万2453套

研修医 天堂独太2 命之天秤
SPIKE/5040日元/2005年10月20日发售
累计销量：1万3902套

→可以进行网络对战的麻将游戏。



李晓楠 | 老迷见老迷，两眼泪汪汪。
读者资料 | 男，14，宁夏银州兴庆区中山北街北桥东巷秀水苑五号楼五单元601，750001

COOLEST GADGETS

掌上周边街

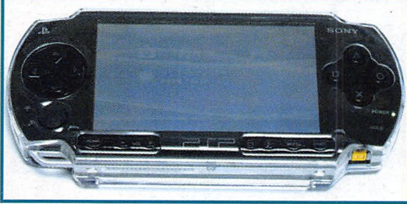
elecom公司推出了数款PSP包。这些包的个性不是很明显，但实用性非常高。并且有些包的设计非常体贴，比如不用拿出PSP就能使用USB周边。







这是elecom公司出品的代号为PGP-GC003CR的硬质PSP包。整体使用硬质塑料，对PSP的前后面进行有效的保护，并且对液晶屏幕也进行了保护。由于是透明塑料，所以将PSP放置到里面也能够玩游戏。塑料的厚度大约是1.2mm，十字键、摇杆和各种按键都露在外面，按钮和塑料的缝隙在2mm左右。但是，由于背面也被塑料覆盖，更换UMD光盘的时候需要将背面完全打开。另外，更换记忆棒更加麻烦，需要将PSP取出。



- 厂商：elecom
- 价格：1575日元
- 尺寸：长7.9cm，宽17.5cm，高2.9cm
- 重量：46g
- 颜色：透明

这款软质的PSP包同样是elecom公司的产品，它的编号为PGP-GC004。它采用了1.7mm的软塑料，特别是底部的材料达到了4mm厚。和上面那款硬塑料包的作用都是保护PSP主机外壳，同时起到防尘的作用。不同的是，这款软包更换UMD盘非常方便。由于使用柔软的塑料，即便使用USB设备也没有问题。但是，由于是不透明材料，所以无法看到无线指示灯和电源灯的情况。另外，这款软包没有预留记忆棒缝隙，所以更换记忆棒也会比较麻烦。





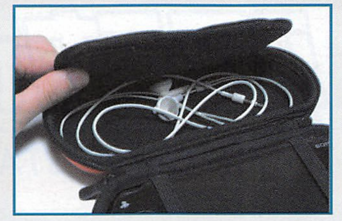






- 厂商：elecom
- 价格：1890日元
- 尺寸：长7.9cm，宽17.5cm，高2.7cm
- 重量：36g
- 颜色：黑，白







本产品使用了高档的EVA材料，摸上去既像布料，又像橡胶，非常不可思议的感觉。EVA材料对外界冲击力的缓冲效果非常出众。包体设计则中规中矩，采用双拉链打开设计，取放PSP非常方便。放入PSP时，能够使用两根固定带将PSP稳定地固定在里面。内部使用柔软的起毛材料，包盖上部是两个UMD口袋。口袋采用网状结构设计，使用橡胶边固定UMD盘。放入UMD光盘后，能够在外露出1cm，方便UMD盘的存取。打开UMD盘包后，会发现下面还有一个空间，能够把PSP线控和耳机放在里面。



- 厂商：elecom
- 价格：1575日元
- 尺寸：长9.4cm，宽18.5cm，高5.2cm
- 重量：84g
- 颜色：黑，白，青，橘，银，金属

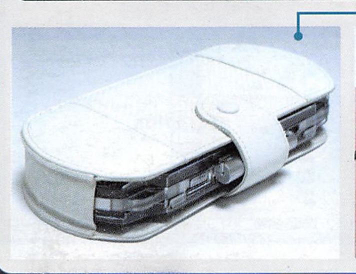
这是第四款elecom公司的PSP包，编号为PGP-GC002。这款包的设计非常质朴，没有多余的设计。包的前后厚度约为3.5mm，在边缘处使用了硬板和橡胶材料。包盖的开关使用按扣设计。这款包的充电位置和麦克风等部位都留下了空隙，所以把PSP放入包内也能够使用。由于包内的空间很大，USB设备中体积最大的GPS都能够插在上面使用。当然，这款包的缺点也很明显，由于过大的开口缝隙，这个PSP包的防灰能力非常差。

- 厂商：elecom
- 价格：1890日元
- 尺寸：长9.4cm，宽17.5cm，高3.3cm
- 重量：57g
- 颜色：黑，白

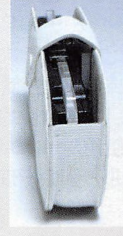












电玩驱动站 GAME DRIVE STATION

ATRAC3和ATRAC3plus是SONY的高频压缩技术，最大特点是压缩率只有音频CD的十分之一，但是效果完全不损失。由于带有版权拷贝保护，所以使用方式比较特殊。本期《电玩驱动站》讲述使用SonicStage转换ATRAC3plus格式音频，在组装记忆棒上的使用方式。

·ATRAC3plus格式和SonicStage界面说明·

ATRAC3和ATRAC3plus是SONY开发的技术，用于自有品牌MD、CD和其它数字音频设备。其压缩比非常高，64kbps比特率的ATRAC3plus歌曲的音质就能够媲美128kbps的MP3歌曲。SonicStage是一款转换软件，能够将CD、网络、或者PC上的音频文件传输到MD和PSP中，也可以直接刻录成ATARC CD或者MP3 CD。不过，由于ATARC3和ATRAC3plus带有版权拷贝保护。简单地说，PC1上转换的ATRAC3plus歌曲拷贝到PC 2上不能播放。并且使用SonicStage的直接传输功能，要求PSP的记忆棒必须为原装，支持MagicGate功能。



SonicStage的主界面，简单明了的界面风格。

·原装记忆棒的使用方式·

由于ATRAC3plus包含拷贝版权保护，需要记忆棒带有MagicGate功能，所以使用原装记忆棒可以直接使用SonicStage转换歌曲格式，并且能够方便地把歌曲直接转换到记忆棒中。而使用SonicStage直接向组装记忆棒中转换歌曲，则会出现软件无反应等现象。下面是使用原装记忆棒的便捷转换方式。首先使用USB线将PSP和PC连接。

1，运行SonicStage

在PC上运行SonicStage软件，选择连接PSP。



2，选择需要转换的歌曲

在SonicStage的操作区域左侧歌曲列表中，选择需要转换的歌曲。



3，转换传输歌曲

点击“传输到设备/介质”将歌曲转换并直接拷贝到PSP。



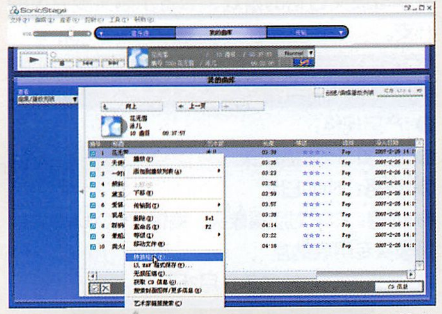
关坤瑜	虽然无机可以度过每一天，但是无PG将叫我度日如年。
读者资料	男，17岁，海南海口市第十四中学高三4班，570311

·组装记忆棒的使用方式·

因为版权保护技术，使用组装记忆棒是不能像前面那样直接使用SonciStage转换歌曲的，并且转换为OMA的歌曲拷贝到记忆棒中也不能被PSP识别。不过，取消文件的复制保护后，再利用更改文件名称的方式，同样可以让PSP直接播放ATRAC3plus格式歌曲，方法只比使用原装记忆棒稍微复杂，需要把音频文件拷贝到PC中进行改名操作，然后在PC上拷贝到PSP即可。

1 选择需要转换的歌曲

进入音乐专辑内，右键选择需要转换的歌曲。在下拉菜单中选择“转换格式”功能。



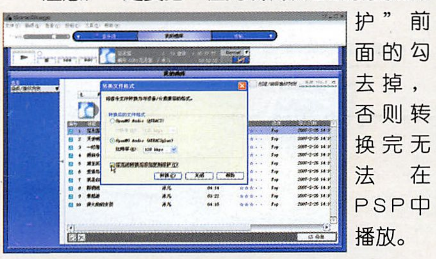
2 设置"OpenMG Audio(ATRAC3plus)"比特率

选择"OpenMG Audio(ATRAC3plus)"，选取需要转换歌曲的比特率。



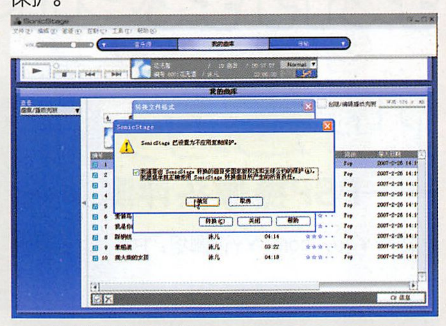
3 取消“在完成转换后添加复制保护”功能

注意，一定要把“在完成转换后添加复制保护”前面的勾去掉，否则转换完无法在PSP中播放。



4 确认取消复制保护

在复制保护说明前打勾，点确定取消复制保护。



5 开始转换歌曲文件

取消复制保护后，点击“转换”开始转换歌曲。



6 将OMA文件更改为AA3的后缀名

找到转换后的OMA文件，将文件后缀名改为AA3。



7 把AA3歌曲拷贝到PSP中

将改名后的文件拷贝到PSP/MUSIC目录下，即可播放。



甘永良	原来用动新的回函能提高“命中率”呀，那反过来某A会接受么？
读者资料	男，17岁，广东韶关第二中学高二5班，512000

我行我Show 随意拍

——PSP摄像头评测

文/YYJoy.com–YY评测组：Pix

PSP摄像头套件“随意拍”简介

PSP在国内大受欢迎的原因，主要是因为它出色的“非游戏”功能，比如运行各种有趣的自制程序、欣赏音乐和高清晰电影。在播放视频和多媒体功能上，PSP超过了大多数MP4播放器和PPC等设备，价格上的优势更使得PSP受到各阶层人士的推崇。和这些有趣的玩法相比，PSP的游戏功能显得有些薄弱，很多上班白领购买PSP后甚至从来不玩游戏，这可以算是PSP这款掌上游戏机最大的“特色”。



为了增加PSP的乐趣，拓展它的多媒体功能，SONY在2006年底推出了PSP专用摄像头和配套软件。摄像头的有效像素是131万，直接连接到PSP主机上端的USB接口，拧紧螺丝就可以使用了。PSP 3.0固件系统以下使用摄像头，需要使用配套光盘“随意拍EDIT”，3.0以上固件系统增加了摄像头功能，相当于驱动程序，可以直接在系统中使用摄像头，而不必进入软件。另外，摄像头上面还有麦克风，可以拍摄有声视频，也可以使用这个麦克风来玩《Talkman》这款学习英文口语的游戏，节省了购买麦克风的开支。

随意拍套装内容

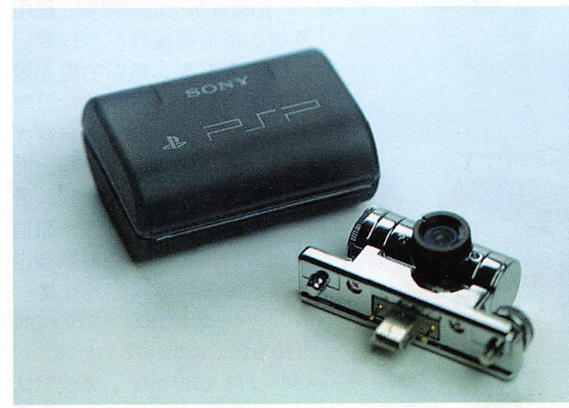
- 产品规格：
- 名称：PSP摄像头
- 价格：5000日元
- 内容：PSP对应摄像头、编辑软件（UMD）、摄像头专用收纳盒
- 发售时间：2006年11月2日

● 包装 ●

摄像头的包装盒和其他PSP周边差不多，造型比较简洁，看包装外观更像是玩具。包装整体色调为黄色，图案设计为各种生动的生活照片，围绕在一台插入了摄像头的白色PSP周围，给人实用亲切的感觉。打开包装盒，内部是一个白色的纸盒，上面写着摄像头的编号——PSP–300X。熟悉PSP的玩家都知道，PSP的周边都是按照编号排列的，比如PSP充电器是PSP–100，1800毫安电池是PSP–110，GPS是PSP–



翟博伦 人生中不能缺少掌机，掌机不能缺少游戏！
读者资料 男，17，北京市丰台区王佐乡西王佐村109号，100074



● 聚焦：数码聚焦

● 拍摄格式：静止影像JPEG；动画Motion JPEG

● 声音输出：单声道麦克风、可录制LPCM音效

附属品：收纳盒

● 使用 ●

前面已经提过，在3.0以上的系统中，不需要软件就可以使用摄像头拍摄。但是使用系统功能和光盘有什么区别呢？下面让我们把这两种方式都使用一下。

1、安装问题

290X……打开纸盒会发现两样东西：摄像头，还有一个精致的摄像头专用收纳盒。

虽然摄像头套装包含软件光盘，但是UMD光盘并没有放置在摄像头包装中，而是采用了独立的包装。UMD盘盒中还有一本很不错的说明书。所以，购买这套摄像头的玩家一定要记得向老板索要配套光盘呀！



● 硬件性能 ●

摄像头套装的硬件就是这个编号为PSP-300X的摄像头了。安置在PSP上的摄像头能够大角度旋转（200度左右），利用PSP屏幕当做相机镜头视窗，能够自拍，拍摄不同角度的景物也很方便。

● 摄像头规格：

● 尺寸：45×27.3×16mm

● 重量：15g

● 有效像素：131万

● 注：实际像素因所使用软件而异

● 镜头：广角镜头F2.8f=28mm（35mm换算）

● 摄影距离：标准模式40cm-∞/含微距模式

注：微距模式的最佳距离是7cm

目前自定义固件的最高版本是3.10 OE-A'，系统功能和3.10没有区别，所以可以直接使用摄像头。如果有朋友使用2.71 SE自定义固件系统的话，可能无法识别摄像头，因为2.71SE自定义固件关闭了在软件中使用其它USB周边的功能。此时可以使用USB激活程序修改系统，然后2.71 SE固件就能够使用摄像头了。

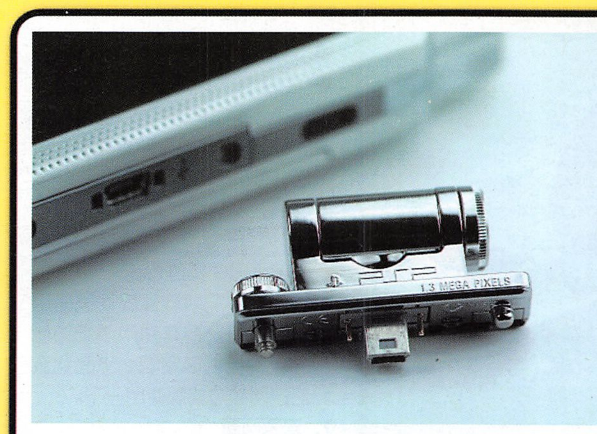
安装摄像头的步骤非常简单，关闭PSP后插上摄像头，旋转螺丝将摄像头固定。需要注意的是，在初次安装时有可能发生不能识别的问题。开机后在系统“照片”功能下运行“摄像头”，如果摄像头上的电源指示灯没有闪烁，不要着急，将PSP关机，然后拆下摄像头重新安装就能解决问题。这是因为摄像头的接口和PSP USB接口没有完全接触造成的。这个问题几乎每个人都会遇到。

2、使用系统功能拍摄

（1）优点：使用方便，拍摄照片可以调节高达1280×960的分辨率，拍摄视频无时间限制。



张敖桐	这期好慢，13日才到。
读者资料	男，16，天津市华苑小区安华里二号三门302，300381

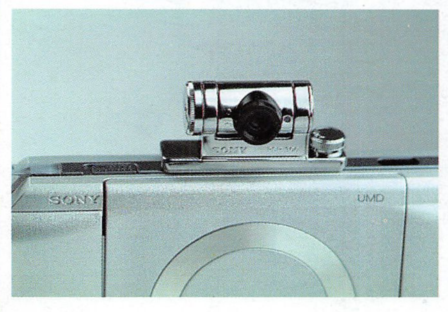


拍摄视频无时间限制：使用系统功能拍摄视频时，只要记忆棒容量够大，可以拍摄无限长的视频。拍摄480×272分辨率、30帧/秒的动画，1分钟大约占用记忆棒42兆的空间。而使用随意拍光盘拍摄视频，最长只能拍摄15秒。另外，和拍摄照片功能相同，拍摄视频也可以选择多种格式，分别是：320×240（15fps）、320×240（30fps）、480×272（15fps）、480×272（30fps）。系统默认

使用方便：插上摄像头，打开PSP后，选择摄像头功能就把PSP变成了数码相机。相比3.0系统以下的PSP还得进入配套软件，自然是使用系统拍摄功能要方便很多。

拍摄照片可以调节高达1280×960的分辨率：使用系统功能拍摄照片，可以调节不同大小的画面尺寸，分为：320×240、480×272、640×480、1280×960。我们知道480×272是PSP屏幕的分辨率，所以只有这个尺寸是全屏显示。拍摄其它尺寸的画面时，PSP屏幕上显示的镜头画面根据尺寸显示。在PSP屏幕上看640×480和1280×960尺寸的画面似乎区别不大，但只要把这两种尺寸的画面拷贝到PC上，你就会看出区别是非常明显的。





的是最后一种——480×272（30fps），这种格式拍出来的效果很不错，每秒30帧的画面会非常流畅，所以记忆棒容量够大的话，就不要选择其它格式了。

（2）缺点：缺乏有趣的功能。和光盘中的各种效果相比（后面你就会看到），系统功能不好玩，但是更加适合拍照。

● 摄像头在3.0以上系统的使用流程 ●

摄像头功能在系统的“照片”功能下，照片和视频的默认存档在记忆棒根目录DCIM文件夹中。拍摄的照片可以在PSP照片功能中直接查看，视频可以在系统“视频影像”中直接查看。当然，在拍照模式下也可以查看或者删除操作。

1、把摄像头连接到PSP上

在PSP关闭状态（关机或者休眠都可以），将摄像头插到PSP的USB接口，拧紧上面的固定螺丝。

2、选择系统摄像功能

打开PSP电源，选择“照片”下的“摄像头”功能，摄像头前方的红灯会闪烁，提示连接正常。

3、默认界面说明

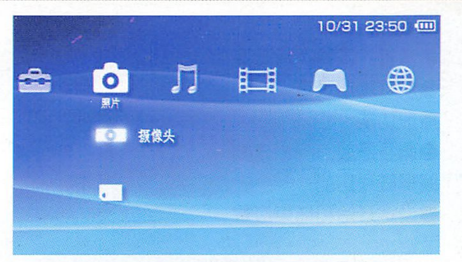
进入拍摄模式的第一个界面，屏幕上的具体信息如下。

（菜单）

（1）拍摄模式
（2）白平衡
（3）图像大小
（4）图像质量
（5）拍摄张数/照片文件夹名称
（6）曝光值

这时就可以按键拍摄了，直接按L键像相机

齐绅	支持你们一年多了，见历了PG的成长与进化，为了中国掌机事业。
读者资料	男，16，沈阳市和平区天津南街160号3-6-1，110005



一样拍摄照片，使用十字键上下调整焦距的感觉也很棒。可见摄像头的键位设计得很合理。

十字键	
上下	调整焦距
L	查看拍摄的照片
R	摄像
△	设置菜单
×	退出
SELECT	切换拍摄模式
HOME	切换到系统



4、设置菜单的各功能说明

在拍摄模式中，除了画面显示的内容，按△键能够打开设置菜单，里面有各种设置内容，熟悉了拍摄操作后，不妨调节各种设置内容。各种设置功能如下。

（1）	摄影/摄像	拍摄照片或者影像
（2）	影像/照片模式	切换录像模式和拍照模式
（3）	查看	查看或者删除已拍摄的照片
（4）	设定	设置拍摄快门声音、图片文件夹名称、重置文件编号
（5）	时间显示	显示或关闭下方状态栏
（6）	放大	拉近镜头焦距
（7）	缩小	拉远景头焦距
（8）	图像大小	调整拍摄照片的分辨率
（9）	图像质量	调整拍摄照片的画面质量
（10）	白平衡	调整镜头白平衡，分为自动、日光、荧光、白炽
（11）	曝光调整	设置拍摄的曝光时间，在-1.5到+1.5的时间范围
（12）	效果	设置拍摄照片的效果

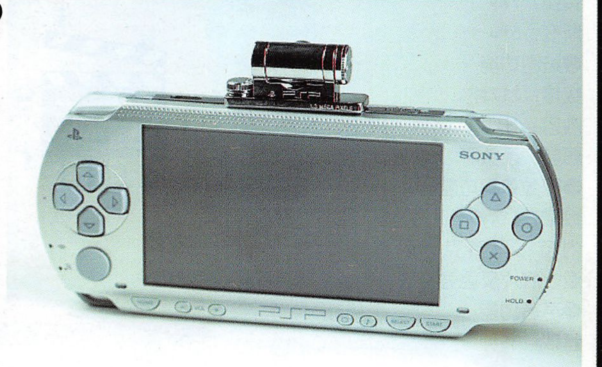
5、摄像功能的使用

在系统功能中能够使用摄像头摄制影像，其操作和设置内容和拍摄照片几乎相同。界面显示内容也大同小异，只是显示出能够拍摄的时长和目前的时间进度。所以不再详细介绍。

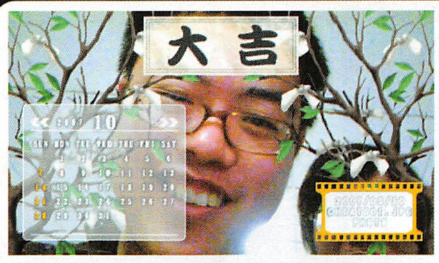
● 有趣的摄像头功能使用 ●

（1）优点：各种有趣的功能，简单的操作实现华丽的效果。

各种有趣的功能：如今高像素的摄像头和数码相机比比皆是，多款5，6百万像素的Sony民用数码相机的价格都已经降到2000以内。那么Sony为什么要在PSP上推出这款仅有100多万像素的摄像头呢？当你使用它的配套软件“随意拍EDIT”之后，就会明白原因。随意拍EDIT中包含了大量边框和编辑效果。配合软件使用，摄像头就变成了一款非常有趣的电子玩具。所以，即便它的像素不是很高，也能够获得玩家的好评。另一方面，低像素能够更好地控制价格成本，零售3、4百元的价格绝对能让游戏玩家接受，并且



林海	人是铁饭是钢，PG是饭也是钢。
读者资料	男，17，福建省莆田私立笏石实验中学，351100



从摄像头和软件套装来看，这个价格是很超值的。

简单的操作实现华丽的效果：软件中包括众多效果，比如类似大头照的照片相框、对视频的快速剪切功能等。

（2）缺点：拍摄限制多。拍照的分辨率最高只有640×480；视频拍摄长度最长为15秒。

随意拍软件规格：

摄影：

●动画15秒内与静止画面

●声音录入

●各种趣味摄影方式

静止画：

●分辨率：480×272、640×480

●相框种类：60

●贴字、变装、帖签、亲热、水中、魔法拍等

动画：

●分辨率：480×272 30fps 15秒内

●拍摄方式：近距离拍摄、间隔拍摄

编辑功能：增加字幕、增加音效、快速放映、剪切编辑

●字幕功能

图片类：11种

印出：6种

●渐变功能

转换：7种

渐变：5种

●贴图功能

数量：217种

内容：出汗、记号、火焰、烟雾、箭头等

●图像效果功能

数量：114种

内容：马赛克、网格、波浪、底片反色等

●声音功能

音效：38种

背景声：45种

●音量：调整声音渐变

●加载后期录音

播放功能

●调整播放方向和速度

编辑底片功能：

●设定开始和结束位置

摄像头在随意拍EDIT中的使用流程

1、运行随意拍EDIT光盘

将配套光盘放入PSP主机，运行软件。

2、跟随解说员掌握软件的基本操作

进入软件后摄像头开始工作，跟随解说员提示学习操作软件。

3、打开工能菜单

在拍照片模式按△键打开快捷菜单，用上下左右选择各种效果。

4、选择效果

选择效果后，即时显示在PSP屏幕上。按○键确认，按R键拍照，然后进行保存。

增加视频效果的简易流程

1、开启“TEMPLATE”

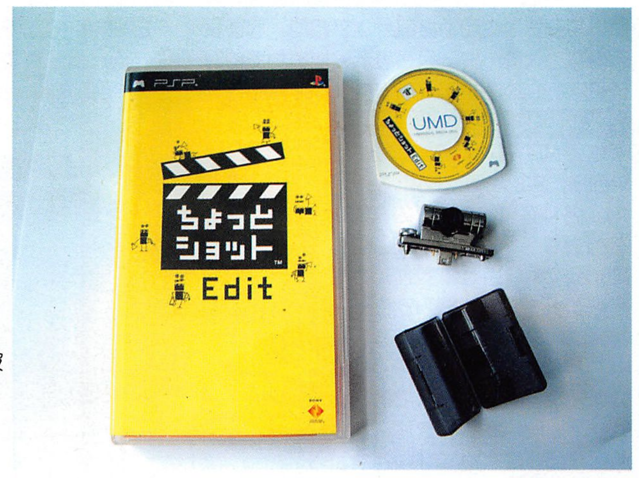
选择拍摄好的视频，按START键开启菜单，选择TEMPLATE。

2、选择不同的画面效果

在TEMPLATE中选择各种效果。

3、进行效果预览

选择效果后，按○键预览，挑选满意的效果后退出保存。



AK专栏

1.15版本的AKmenu for FAT模式发布

3月10号，AceKard的临时官网发布了1.15版本的AKmenu for FAT模式，修正了moonshell1.71不能启动的问题。同时，打好DLDI补丁的moonshell1.71也放出下载。下载地址：www.acekard.com/download.html。根据论坛网友的测试，1.15版本还支持了之前黑屏的看图软件ComicBookDS。打上DLDI补丁的ComicBookDS V2.1在1.15版本系统的AceKard+中运行正常。

原创AK皮肤不定期更新

YYJoy.com的AceKard专区的网友“爱你”提供了不少原创的AceKar皮肤下载，想让你的AceKar界面变得更具个性的玩家可以去下载。地址：http://bbs.yyjoy.com/thread-26358-1-1.html。

问：我是一个AK+的用户，用1.14内核，KINGSTON 1GBMicroSD（JAPAN），速度3，玩大部分游戏都正常，但在玩《死神2nd 黑衣闪耀的镇魂歌》（日版）时出现白屏，没法玩。下载地址：http://download.92wy.com/info/13789.html。希望你们在测试后给予回复，谢谢！

答：请更新savelist.bin看看。如果还是有问题，请重新下载一个rom。你可以在这里下载：www.yyjoy.com。这个游戏我们测试过，没有任何问题。

问：我在玩《不可思议的小镇》《圣剑传说·玛娜之子》《海绵宝宝复仇》和《最终幻想3中文版》时，出现以下症状：

不可思议的小镇：可以在游戏中记录但是从新开始后存档消失；

圣剑传说玛娜之子：可以在游戏中记录但是从新开始后存档消失；

海绵宝宝复仇：只有调到位置才能进入选择游戏，进去无法存档；

最终幻想3中文版：进入游戏保存，无保存记录。

怎么回事？是我哪里设置有问题么？有的游戏刚安上就必须选择存档类型，我怎么知道要选哪个？

答：这是存档类型没有选择正确造成的。你可以下载savelist.bin并更新到tf卡上。这样可以自动识别游戏的存档类型。这个文件我们会在新游戏出来之后及时更新的。可以在我们的主页上下载，或者使用akmanager内的在线下载功能。也可以下载offlinelist，里面会有每个游戏存档类型的说明。

问：不知道是TF卡的读卡速度慢了，还是别的原因，我一打开《口袋妖怪·钻石》就白屏，这是为什么？我用的TF卡是PRIMA 512MB的，是不是不兼容？难道是读卡速度慢？

答：如果使用fat模式，请对照我们首页关于ak+的说明来调整速度。如果是akfs那么格式化的时候选择正确的型号，会自动设置速度。存档类型是否正确？该游戏是4m的。你可以下载savelist.bin来更新。rom是否完好？可以从其他网站另外下载一个看看。非常抱歉，这个PRIMA tf卡我们没有在市面上找到，所以无法测试。还是建议你使用我们推荐的tf卡以获得更好的游戏效果。

问：请问如何解决用IDSL+ACE卡玩中文版的游戏王WC2007的问题?用AK+卡玩日版没问题，玩打补丁后的中文ROM后出现BAD ROM CRC。

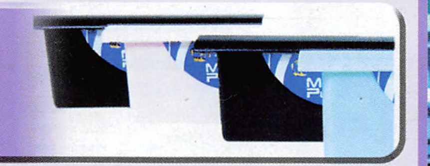
答：出现这个错误提示就是rom有问题了。你可以试试用icon修复工具修复一下看看。（From：AceKard）

我的情况也是这样，不过设置一下存档为2M，直接进去还可以玩，只不过因为是IDSL，显示的是英文。（From：little666）

文/YYJoy.com新闻组



M3专栏



电影卡最新动态

GBalpha电影卡高端产品Real系列的第一款SLOT-1产品G6DS Real终于确定发售日期，产品将在4月上旬前全面上市，首发的容量为8Gbit和16Gbit两种规格。为了减少与自身产品的市场冲突，G6DS Real走的是和M3DS Simply完全不一样的路线，定位高端，性能和硬件复杂程度完全不在一个数量级上。虽然在截稿前还没有确定G6DS Real的售价为多少，但笔者根据目前市场的情况，估计G6DS Real的售价肯定会低于GBA端接口的G6Lite（D）系列产品，喜欢电影卡的FANS拥有它并不会很困难。不过鉴于硬件生产工艺的复杂程度，G6DS Real还是适合那些高端玩家使用。在M3DS Simply全球火爆热销的情况下，GBalpha仍继续推出新品自有其道理。首先，G6DS Real是真正支持Clean ROM的NDS烧录卡，而且操作异常简单，内置闪存决定了它不会发生对储存载体的兼容性问题，存档方面自动判定硬件存档模式使得支持Clean ROM操作变得前所未有的最简化；其次，功能方面又有了诸多创新和改良，软复位按键组合设定第一次出现在NDS游戏复位功能上，避免了和游戏本身可能发生的按键冲突问题，玩家可以根据自己的习惯设置组合方案。NDS金手指已成为标准装组件，和以往烧录卡的NDS金手指都是第三方软件附加的功能不同，G6DS Real首次将NDS金手指功能附带在了游戏启动设置界面里，在启动游戏前，用户可以对游戏的软复位按键组合、金手指功能开启和CHEAT选项进行设置，界面操作全面支持按键和触摸屏点触的新TouchPod系统使得G6DS Real的界面更专业、更人性化，并且操作简单。此次G6的界面不仅可以更换桌面壁纸，连皮肤、下拉菜单、按钮、栏位、选单项符号等均可以自定义选择更换，让人有了Windows界面的皮肤感觉，可以更灵活地打造属于自己个性的界面风格。G6DS Real的系统启动设置也是目前烧录卡产品中独有的功能，玩家可以把G6DS Real当做正版卡那样来使用，在NDS主机的主界面启动NDS游戏进入G6DS Real系统时亦可以设置快速启动模式开机直接进入。此外，游戏名称自动翻译功能、带级数显示功能的NDS Lite背光亮度调整、独有的PDA系统和多媒体扩展系统，使得产品在功能上成为当之无愧的王者。GBalpha近期推出的为NDS掌机提供的最具专业性的日本动漫下载服务——影音魔力盒，也是国内唯一可以免费给自身产品提供影视服务支持的厂商，这些增值服务让很多游戏和动漫爱好者都有足够的理由来选择G6DS Real。

电影卡软件速递

G6/M3配套的游戏转换工具发布新软件，M3 Game Manager最新版本为V32b，G6 U-DISK Manager最新版本为4.7b，主要改进如下：

◆修正“0860-小鸟方块（美）”一指通转换数据库配置错误导致的游戏不能运行的问题；

◆解决“0919-忍者神龟（美）”只能安全模式运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

◆解决“0933-赫比救援拉力（美）”不能运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

◆解决“0935-蜡笔小新DS 暴风呼唤的蜡笔涂鸦大作战（日）”不能正常存档的问题；

◆解决“0943-龙珠Z 遥远的悟空传说（日）”不能运行的问题；

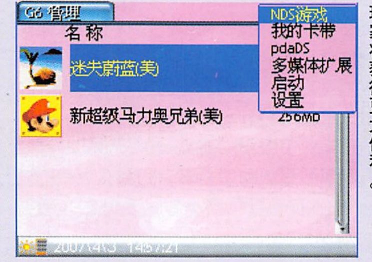
◆解决“0956-猫朋狗友（欧）”不能运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

◆解决“0959-小游戏4合1（美）”不能运行的问题，现在可以使用快速载入正常游戏；

◆解决“任天狗-拉布拉多（汉化版）”不能正常转换的问题，现在可以正常游戏；

更新“一指通”智能库，976之前的所有NDS游戏均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称显示。

截止到软件发布日期，之前玩家出现的所有有问题的游戏都得到了解决，目前SLOT-2的NDS烧录卡中，还是G6/M3的更新服务支持最为完善。



←更新后的界面中增添了全新的功能选项，使用这款产品的玩家将获得更大便利。

王菲	掌机迷是好杂志。
读者资料	男，25，山东省青岛市青岛电视台总编室播出科，266000

SC专栏



SUPERCARD DS ONE 新版上市

新版的SUPERCARD DS ONE价格近日确定，目前只提供网购服务。以下是官网论坛的介绍：

经过漫长的改进，SUPERCARD DSONE又和大家见面了，之前经历过早版部分卡带不稳定现象。英文版价格调整为299元，中文版价格248元。（英文一般为无光碟，中文光碟标配）目前中文出货量较少，只有总代理处网购，每人限制最多2个。给大家带来不便请多原谅。

●包装重新设计改成书本翻页式。

●增加TF读卡器，简易使用说明书，驱动软件光盘。

●贴纸重新设计，分为中文，日文，英文。

适用于SUPERCARD DS ONE的转换程序

SC官方论坛一位名叫virtu的会员放出了SUPERCARD DS ONE Savelist转换程序v0.3，这个程序可以将Acekard，NCard，EZ5，X9TF等savelist转换成NCard或SCDS One的savelist格式。程序需要Java Runtime Environment Version 5.0环境，可到http://www.java.com下载。

◆参数说明：

-u ROM：印出 ROM 的 UID

-A：载入 Acekard 的 savelist

-N：载入 N-Card 的 savelist

-S：载入 SCDS One 的 savelist

-X：载入 Ninjapass X9TF 的 savelist

-X2：BIG5_Filename 载入Ninjapass X9TF的英文及中文savelist

-Z：载入EZ5的savelist

-T：加载文字描述文件

-i：filename指定输入档名

-o：filename指定输出档名（如不指定则印在屏幕上）

-c：filename加载savelist之后，更新旧的文字描述文件

-b：cardtype储存成SCDS One或NCard的二进制文件（选项：SorN）

-skipsn：忽略加载的 savelist 的序号

◆使用范例：

范例一：将X9TF的中英文savelist合并成SCDS One为例子

1、复制X9TF的english_dsrom.lst及Big5_dsrom.lst 到此目录

2、复制SCDS One的ndsinfo.dat到此目录

3、执行X9TF2SCDS2.bat

4、将产生的ndsinfo.dat.new覆盖掉SD卡上scshell目录下的ndsinfo.dat

范例二：以Acekard转成SCDS One为例子

1、复制Acekard的savelist.bin到此目录

2、复制SCDS One的ndsinfo.dat到此目录

3、执行Acekard2SCDS.bat

4、将产生的ndsinfo.dat.new覆盖掉SD卡上scshell目录下的ndsinfo.dat

SC因CB芯片更新内核损毁救回方法（注：是MX芯片）

SC论坛某会员的SCMINI因为升级1.70断电导致内核损毁，邮寄回去时间太长，就从网上找了这个办法尝试修复，结果成功。特此分享此方法给有相同遭遇的朋友们：

首先须准备另一张烧录卡跟引导卡。

1、先至darkfader的网页下载flashmp.nds，网址:http://darkfader.net/ds/；

2、将flashmp.nds放进另一张烧录卡(我的是ewin2)，nds装上引导卡后，开机执行flashmp.nds.；

3、执行完后将烧录卡换成SC，(如没插引导卡的话这时会重开机，故需要引导卡)如果没有引导卡就把电源插上也可以，接着按住L+R+上就OK了。

4、这时SC卡的内核会是最原始的1.52版，再去SC网页下载最新版本即可。

文/YYJoy.com新闻组

EZ专栏

1、MicroSD卡上必须要有shell目录才能运行。请下载EZ5专用shell并且解压到MicroSD卡根目录。

3月28日版shell下载地址，修正3in1卡插入后下屏花屏。

标准版下载地址：http://www.ezflash.cn/zip/ez5shell070328.zip。

两者功能一样，仅skin不同。

更新前请完全删除之前MicroSD卡带上的shell目录。

3月28日存档列表更新至0953 下载地址：http://www.ezflash.cn/zip/ezsave.zip。

解压缩到Shell目录并且覆盖同名文件。

2、升级内核请先把内核文件解压到MicroSD卡根目录。然后在NDS启动菜单按住R键再进入EZ5。 在EZ5启动菜单再按一次R键升级。在EZ5启动菜单按L键可以把EZ5作为引导卡引导Slot2的卡带(例如EZ4系列)。

最新1.37版内核下载地址：http://www.ezflash.cn/zip/ez5kernel070323.zip。

3、在内核画面，L+R键调出设置画面，START 键为帮助菜单。

4、使用中如果出现白屏死机属于存档模式没有设置正确，可以在选定游戏时按L+X或L+Y来切换存档模式。目前下载的shell里面已经预置了游戏存档设置。黑屏的话则是TF卡速度设置过快，超过了TF卡本身所能承受的速度，请按L+R键调出菜单，增加数值以降低速度（数字越大越慢，但是越稳定），也可以设置到TF卡速度自动检测，让系统来自动判别卡带的速度。

5、另外附上混合模式生成工具，最新版2007-03-23日更新下载地址：http://www.ezflash.cn/zip/ez5hybridtool-v102.zip。

不仅可以提供混合模式生成功能，还可当做ROM裁减工具使用。

混合模式解析：某些用户拥有特别慢的TF卡，例如Sandisk 1G/2G。这些卡在CLEAN模式下有很大部分游戏因为TF卡先天速度限制导致不能玩，通过混合模式方式可以加快读取速度，让这些游戏可以在低速卡上运行。混合模式无视TF卡速度设置。

比较混合模式与CLEAN模式的方法：在低速卡上运行恶魔城，片头会非常卡。用混合模式工具给ROM补丁以后，则可以达到能接受的程度。混合模式将来会内置到卡带中，无须再用PC上的客户端打补丁。

EZ论坛问题选登

问： EZ5新内核不能取消自动备份存档么？

答： 1.34以后的内核版本都去掉了这个功能。

问： 我下了一个.SAV格式的大乱斗的存档，放到SAVE文件夹后打开游戏还是原来的档啊，怎么用啊？

答： SAV的文件名要和ROM名字一致。如果之前运行过此游戏的话，就要先运行一下其它游戏再运行你要覆盖存档的游戏。或者将ROM和下载的SAV文件都改成另一个文件名，改过名字的ROM文件对EZ5来说已经算是“其它游戏”了。

问： 用EZ5玩新超级马里奥进入后白屏，我试了所有的版本（欧版、美版、日版、汉化）。我的EZ5升到最新版本了，存档列表也是最新的。

答： 是不是打了混合模式啊？这个游戏用了混合模式就白屏的，软件上还没有完善呢，请用CLEAN ROM。CLEAN ROM肯定行的，如果不行就是ROM的问题了。（From:daicc）

问： 请问3in1卡对于Pokemon ds与其gba游戏的联动目前支持如何？

答： 联动方面仅有口袋妖怪这个游戏不能联动，其它都没问题。（From:guo35）

文/YYJoy.com新闻组



甘永良	晚上做梦梦到被好多PSP，NDSL砸到，可屏幕都破了。
读者资料	男，18，广东省韶关市第二中学高二五班，510000

EWIN专栏

问：我在2月以前转过FC游戏玩，不过自从内核的SAV变成512以后就没再转过，今天来兴致就又转了几个可是转完以后没有SAV文件而且ROM显示的也不是NDS文件，这是怎么回事？

答：FC模拟器还是可以玩的，但不能用EWIN TOOL转换，用模拟器转好的FC的ROM直接粘贴就可以。但大部分不能运行，能运行的我只知道松鼠大战和魂斗罗，而且画面有缺损。（From：yoyo123）

问：为什么转换1.968版本内核后储存游戏变得非常慢？我现在每次存档游戏都要等大约30秒呀，以前老内核基本没等待时间（1-2秒），是不是跟新内核的512KB有关？以前是256KB的存档。现在玩的游戏是重装机兵-钢之季节，不知道其它游戏存档是不是也很慢？

答：新内核的存档是直接存到SD卡的，所以存档速度和卡速有很大关系。（From：dukaihui）

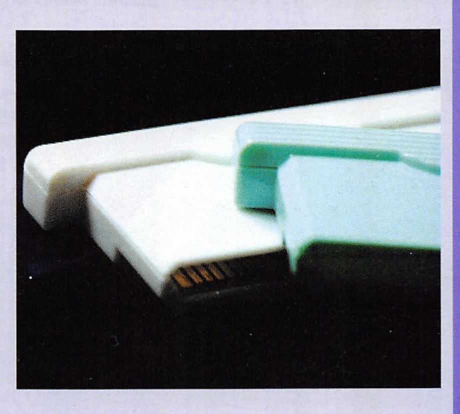
问：为什么我的新牧场物语不能记录啊？我是1.968的内核SD卡。

答：可能是你SD卡的写入速度有问题。如果写入速度过慢确实会导致一部分的SD无法存档，或者丢失存档，因为现在的EWIN新内核是直接把存档写在SD卡上的。只要你用的是新版内核，不管什么游戏存盘都会比以前慢，这是直接把存档写入SD卡的结果，所以只能等新内核弥补了。（From：yoyo123）

问：我以前是1.926的内核，最近升到1.968的内核了，感觉相当好，就是有个问题：如何使用以前的256KB的存档呢？我有个非常宝贵的存档，是以前1.926的，如何使用到1.968里呢？我直接放进去的话游戏就无法进入了，变白屏，我玩的是《口袋妖怪·钻石》。

答：可用，直接复制到存储卡就好了。把512K的取代了。（From:金月绯）

问：大航海时代4简体中文版~诺亚轮盘 V0.93 完整版的第一剧本，主角到西班牙看斗牛后，斗牛士一出来就死机了，有没有解决的办法呀？



答：我也是这样的，不要收就可以了，不把女剑士带身边就不会触发了。（From：lqs00ll）

问：经常更新内核会不会使MIMI卡的寿命变短？

答：不会，更新内核对MIMI卡来说只是文件的读写。而且现在存储卡动辄5年售后，不必担心。（From：yanqiuming）

问：最近去下大合奏玩，但转了之后第一次还能进入，二次进了就会自动关机。我转了几次都是这样。

答：别用强行就可以了，我的可以玩。（From：猪帝）

问：《恶魔城·遗迹的肖像》无法运行，打强行补丁不行，取消裁减ROM也不行。不强行进入是白屏，强行后进去黑屏。

答：新内核可能会挑卡，《恶魔城·遗迹的肖像》也是，我用：Ewin2 MiroSD，日产Toshiba 1G TF卡，内核 1.96.8R ，转换软件 1.31（070301），打了强行+裁减Rom。用了以前的Save，完美运行没有问题，死机也不常见。（From:ein69）

问：请教内存卡的问题。我现在用的是1G MINI SD，可以用2G的吗？

答：可以的，不过貌似大容量的SDHC不支持（没有实验过）。（From:kbmumu）

文/YYJoy.com新闻组

王舟杰	师兄，师姐们，我刚从家用机跳槽到掌机。
读者资料	男，18，成都市中同仁路160号，610000

憎恨NDS和PSP的十件事

10 Things I Hate About You

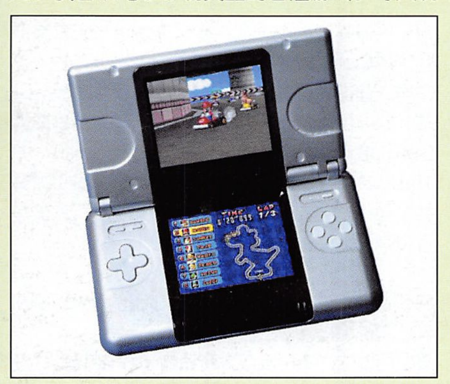
文、责/剑纹

在掌机世界，我们是平等的玩家。我们在享受游戏带来的乐趣的同时，难免会对自己喜爱的掌机或者游戏发些牢骚。吹毛求疵也好，开玩笑也罢。抱怨心爱的东西的本质是希望它能够更好，所以就让我们都做一个小憎恨者吧！

我恨NDS的五件事

1 古怪的游戏

和很多人一样，我对一成不变的游戏没有感觉，我们更喜欢古怪的创意和革命性的游戏。比如，我喜欢电子小说类型的冒险游戏。每天晚上稳坐在写字台前，左手持NDSL，右手拿着触摸笔享受“天使记忆”的感觉很不错。《厨房妈妈》《触摸瓦里奥》这类游戏玩上半个小时的感觉也非常棒。玩NDS上的这些游戏，让人感觉到了享受游戏的乐趣，而不是在“魔界村”的世界中被游戏玩弄。



↑任天堂发布会上公布的造型，还有试玩机。这个造型在当时引起了全世界玩家的不满。

不过，有时候我需要一个能够刺激肾上腺素分泌的赛车游戏，或者主角不是青蛙和狐狸的真实空战射击游戏。希望借此放松一下压抑的情绪，或者给好朋友演示精湛的技巧。不幸的是，这个平台上不存在这种游戏。NDS上的游戏早就进入了一个古怪的境地。你认为它上面的游戏有创意也好，延续经典也罢，反正在众多的NDS游戏中，我们不能找到“酷炫”的硬派游戏。

NDS平台还有一个明显的特征，在这台掌机上没有美式游戏的地位。NDS从发售至今，上面积攒了任天堂本社和日本厂商的大量优秀游戏，我们真的很难找到欧美厂商影响较大的作品，难怪NDS被称为日本国民掌机。任天堂的掌机存在独特的异质乐趣，但是缺少让人兴奋的游戏。

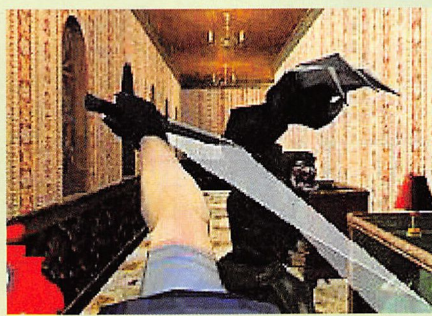
2 双屏的缺陷

双屏是NDS最大的革命，它让我们惊叹任天堂创意精神的广博。利用NDS双屏能够发挥众多的创意，比如交替显示一个游戏的画面，或者同时显示一个画面的两部分。两个屏幕中的画面给玩家从未体验的新奇体验。

作为掌机，设计双屏这个做法比较容易实现,这是相对于家用机来说的。因为家用机实现双屏是不现实的，因为并不是每个家庭都能够购买两台电视，或者住房的空间足够放置两台电视。于是这个激动人心的设计在掌机上出现了，并且其上的游戏基本都能忠实地实现双屏的要求。



↑双屏的特点：国王的右手“离开”了手臂，伸到了更远的前方。这种情况比较考验玩家的想象力。



↑NDS上出现《生化危机》这种游戏让人惊讶，就像当初GC版公布生化系列一样。

可是双屏有一个很大的缺陷，那就是两个屏幕的距离实在是远了一些。在两个屏幕同时显示一个画面的游戏中，NDS两个屏幕中间其实是没有图像的，但是给人一个错觉，认为画面中间有部分没有显示出来。这个缺陷不算严重，只能说如果两个屏幕距离近一些的话，那么游戏时的感觉将会更好，游戏表现更加精彩。

3 搞笑的朋友代码

从字面来看,朋友代码(Friend codes,以下简称FC)的含义是每个玩家的游戏代码。那么,如果你要和我一起玩游戏,你在NDS上输入我的FC就可以了吗?答案是不行,还有其它事情要做。

任天堂在NDS上创造的朋友代码非常搞笑，进行联机游戏的两个人需要互相加入FC，然后



解军辰	拥有了游戏并不代表拥有了一切，但没有游戏生活将会少一大块。
读者资料	男，17岁，河北石家庄市河北医科大学19-3-101，050011

才能够进行联机。我要如何得到别人的FC呢？首先，既然是朋友代码就要找朋友要嘛！发短信或者通过网络通信等方式，从朋友那里得到FC，然后双方把号码都加入到游戏的朋友列表中(Friends List)，就可以进行联机游戏了。但是，碰到陌生人怎么办呢？在NDS游戏中，你将其他人的FC加入列表，对方的主机是不会给出提示的，就是说他根本不知道你加入了他的FC。当然，其他人把你的FC加入列表，你也不知道。于是加入FC的一方还是不能和对方联机……为什么要设计这么麻烦的代码呢？没有人试图通过《马里奥赛车DS》的联机模式跟踪你，然后绑架你的小孩，除非你乐意把你的家庭住址告诉一个陌生人。

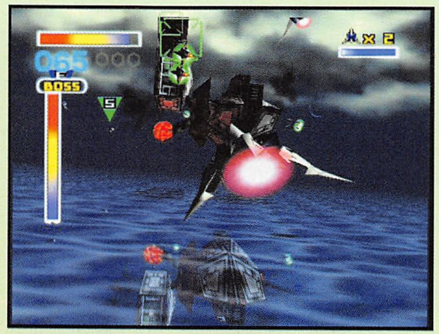
另外，不管是微软的XBOX LIVE还是索尼的PS Network，在进行联机游戏时，无论什么游戏，每个玩家都有一个统一的ID。朋友或者对手可以把这个ID加入到主机，然后玩任何联机游戏。任天堂的做法就很另类了。就拿NDS来说，每个游戏都有独自的FC，进行不同游戏的联机就需要不断地加入同一个朋友的不同FC。真是个麻烦的过程，但是事已至此，我们只有慢慢习惯吧！

4 不称职的触摸功能

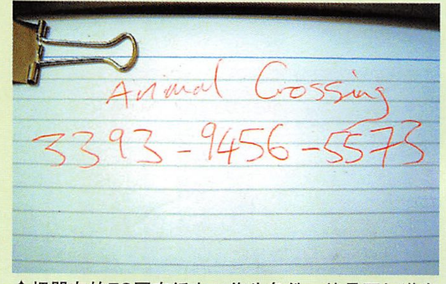
触摸屏是一个难以置信的创意。某些游戏利用触摸功能作为新颖的操作方式，指挥角色移动或者方便地控制视角的准星。某些游戏把它当做显示工具，显示游戏中的菜单（地图）更加方便直观；或者两个屏幕同时显示游戏画面，给玩家与众不同的游戏体验。更有趣者把这两个功能进行了巧妙的结合，让触摸屏的“触摸”和“双屏”功能同时发挥作用。不过，能够利



↑《应援团》的硬派感觉来自游戏气氛，而不是来自游戏玩法本身的难度和深度。



↑改为触摸玩法的《星际火狐DS》没有了N64版的爽快感和大气。图为N64版《星际火狐》。



↑把朋友的FC写在纸上，作为备份。就是不知道有没有厂商推出专门的朋友代码笔记本。

用好触摸屏功能的游戏并没有我们想象的多。大多数游戏只能平庸地用它来显示简单的画面，或者是实现简单的触摸笔滑动操作。进行这种游戏，玩家毫无乐趣可言。

我们不要求NDS上的每款游戏都有创意，甚至不要求每款游戏都要用上触摸功能。但是游戏厂商对触摸屏的强行利用，导致很多经典类型的游戏丧失了乐趣。比如当初《恶魔城 苍月的十字架》中画魔封阵的设计让玩家痛恨，所以后来的《恶魔城 遗迹的肖像》去掉了这个设计，并且触摸功能在游戏中也不再必要。其他像《马里奥VS大金刚2》《星际火狐DS》《怪盗瓦里奥》等动作游戏，由于彻底改变了游戏操作，游戏前作的爽快感和操作乐趣荡然无存。

另外，由于触摸屏的充分利用，《成人脑力锻炼》《任天狗》等大量新形态游戏的流行，导致NDS这部掌机极度缺乏经典RPG游戏。这在以往的任式主机上是很难遇到的情况。

5 方形盒子

NDS的造型就不多评论了，如果你见过NDS的话，就能明白“文曲星”“饭盒”这些外号并不是浪得虚名。但是，大家最初见到了NDS

唐伟苇	零七年夏我就有一台流行掌机了，终于可以摆脱“贫民”身份啦！
读者资料	男，16岁，广东肇庆市封开县江口镇丰裕楼402号信箱，526500



的样子，当任天堂一声不吭地修改了NDS的造型，发售后还是获得了大家的好感。也许这是一个阴谋，但是NDS的造型确实比一开始变得好看了。于是在NDS发售之后不久，任天堂又公布了NDSL。

简约、前卫、时尚是苹果公司的设计风格。NDSL刚刚公布于众的时候，很多人都说它被苹果灵魂附体，因为NDSL的外观实在是太像苹果公司的产品了。可是实际使用NDSL玩游戏的情况呢？无论是NDS还是NDSL的外形都不太符合掌机的要求。当然这么说有些过分，掌机硬件本没有硬性标准，但是NDS和NDSL都不适合长时间拿在手里玩游戏。NDSL方形的边缘和按键位置，让玩家的手腕大幅度弯曲，长时间游戏可能会对手腕产生损伤。这可不是危言耸听，任天堂发售的NDS游戏中就有明确的安全提示。

我恨PSP的五件事

① 大量的“冷饭”游戏

PSP从诞生之初就被Sony定义为“21世纪的Walkman”。这就是说PSP会和当年的Walkman一样受到人们的欢迎，也表示PSP不是一台纯粹的游戏机，而是集多种媒体于一身的移动娱乐设备。也许就是因为这个概念，游戏厂商认为没有太大的必要给PSP开发原创游戏？因为它是一台”Walkman”啊，用户群中的游戏玩家数量毕竟不能和真正的游戏掌机相比，所以还不如把开发原创游戏的精力放在另一台掌机上。再者说，在PSP上开发真正发挥机能的超级大作，还不如把这个游戏在PS2上推出。因为PS2的销量在那摆着呢，随便卖卖就能取得不错的成绩。

于是大量的移植游戏登陆PSP平台，有些过气的经典游戏，比如《随身玩伴》《我的暑假》《啪啦啪啦啪》《樱花大战》等等，实在是太多了。还有些在PS2上发售不久的游戏移植到PSP平台，比如《三国无双》《魔界战记》《铁拳DR》等等，这些游戏也没有取得理想的销售成绩。大量PS和PS2游戏移植到PSP上，一方面说明PSP强大的机能，另一方面也让人觉得惋惜。厂商好不容易推出的原创游戏不能取得好的销售成绩，于是“冷饭”游戏越来越多。当然，移植游戏大多数的素质很高，否则也不会拿出来移植一遍。所以用冷饭来怀旧的感觉还是很不错的，只是能够吸引多少玩家掏钱购买就成了一个问题。

② 不停地升级固件

首先要说，升级固件是很好的一件事情，不


↑插上GPS接收器，PSP就变成了导航仪。所以PSP的用途更加广泛。



↑这款游戏的名称为《阿斯特尼西亚传说》，最大的特点是读盘速度慢……

李俊达	希望各地掌机玩家能以PG为核心，结成组织或社团，并定期举办活动。
读者资料	男，17岁，吉林长春工农大路3332号9栋，130000

仅能够解决以前系统存在的问题，还能够增加新的功能。但是随着PSP破解技术的发展，每个新版本的固件发布不久就会被破解。于是PSP固件的更新速度也就越来越快。为什么Sony不能发布一个完全避免被PSP黑客破解的固件呢？为什么每次我们玩新游戏都要先升级固件呢？虽然几分钟的升级时间很短，但是让人心跳加速。万一我的PSP升级过程中断电或者升级后出现异常，PSP变砖怎么办？不知道从1.0开始，我在PSP升级固件的过程中浪费了多少宝贵的时间。

升级固件对于玩PSP破解的玩家就更刺激了。刷写不同的自定义固件和使用各种不同版本的降级程序更加让人心惊肉跳，并且其它方面导致PSP变砖或者出问题的情况也让人防不胜防。另外，不同版本的引导程序、免引导盘运行ISO游戏的方法、各种各样的自制程序的使用方式，让玩PSP破解的玩家"手忙脚乱"。于是，同样是PSP玩家，情况却发生了变化。一部分人专注于PSP的影音功能，使用PSP的主要用途是看片和听歌。另一部分人专注于PSP破解，跟随PSP固件的破解步伐研究各种自制程序，于是这部分人变成了PSP使用的高手。当然还有一部分人在一心一意地玩游戏，这部分人和我一样，每次玩新出的游戏之前都要升级一下固件。

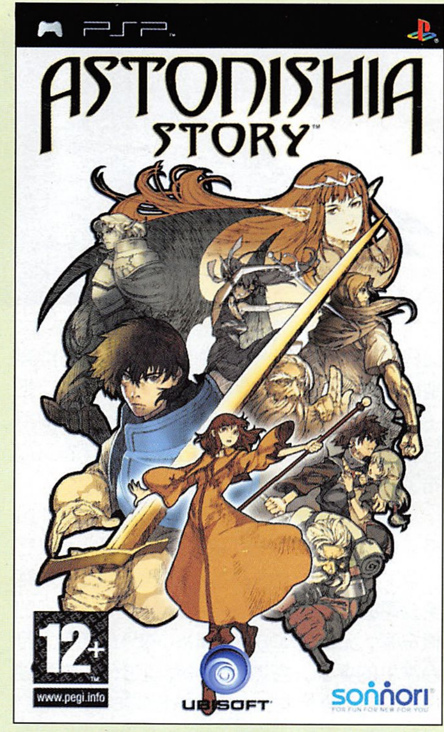


↑升级和刷写固件程序没有停止过，双方的"斗争"不知要持续到什么时候。

3 残缺的屏幕

想起这件事就难受，我们放弃一款游戏的原因竟然是由于屏幕残影的问题。你说你没有遇到过屏幕残影？那么你的PSP屏幕有没有坏点？我实在不想举例子说明屏幕残影的严重，但是一下子就想到了《山脊赛车》《实况足球胜利十一人》和《VR网球》，并且忍不住说了出来……我也不想说购买没有坏点或者亮点的PSP有多么困难，因为我觉得即便PSP屏幕有几个坏点对游戏也没有太大的影响，只是心情有些不好。

Sony使用了响应时间很高的屏幕，PSP的成



↑《阿斯特尼西亚传说》的封面，有这个游戏的朋友不妨测一下它的读盘速度。

本是有效地降低了，但是画面残影问题非常严重。于是我们在画面运动速度很快的游戏中会看到明显的残影，在观看电影时也会出现不同程度的画面残影。于是有些不明真相的用户大骂Sony的产品真垃圾，虽然有些过分，但是也能够让人理解。

好在越来越多的游戏中的残影不明显了。起码从很多新出的游戏中，我们不会被严重的残影倒了胃口。显然游戏开发商找到了降低画面残影的方法，在游戏帧数和画面移动速度方面做出了很好的调整。PSP画面暗淡、灰蒙蒙的感觉也越来越不明显，也真是难为了这些游戏开发商。屏幕坏点就更不必介意。想必大多数玩家都知道液晶屏幕由于制造工艺，出现3、4个坏点也属于正常情况，所以就不要和LCD显示器比较了。还是那句话，慢慢习惯就好。

4 读盘时间

UMD格式提供了超大容量的存储空间，一张盘的最大容量达到了1.8GB。与此同时，NDS游戏的容量还在8MB至64MB之间徘徊。但是游戏

张磊 Wii+NDSL，未来是属于任天堂的，一切将回归原点！
读者资料 男，21岁，安徽合肥市合肥工业大学南校区612信箱，230009

的好坏和容量不成正比，甚至没有什么必然的联系。由于容量的关系，PSP和NDS的最本质的游戏感觉有了一些差别。比如NDS的大多数游戏感觉比较质朴，而PSP游戏能够实现大量的语音和动画播放。但是，由于PSP游戏是基于光盘存储方式，所以难免会在读取时间上落后于卡带。



↑为了改善十字键和摇杆的手感，替换摇杆、粘贴十字键后PSP就变成了这个样子。

于是PSP大多数游戏会显示正在读盘的字样，并且在游戏中不止一次地出现，而在NDS上见到正在读盘的提示才会让人感到惊奇。根据评测表示，《阿斯特尼西亚传说(Astonishia Story)》这款游戏的读盘时间长达57秒，目前名列PSP读盘时间榜的榜首……和读盘总时间相比，系统升级所需要的那点时间根本不算什么。

为了降低读盘时间，游戏厂商也在做各种努力。比如增加DUMMY文件、在光盘不同位置放置相同的文件、提前读取数据等方式，这样做的目的只有一个，那就是提高读取速度。但是问题又出现了。提前读取数据的方式虽然能够有效地提高读取速度，但是结果导致PSP大量耗电，电量消耗速度提升，电池的使用时间变短。最典型的例子就是《怪物猎人P2》，好在这个系列的影响力超大，虽然Sony曾经反对游戏厂商这样做，但是也不得不向《怪物猎人P2》妥协，允许使用耗电的方式提高读取速度。扯得有些远了，其实使用记忆棒玩ISO能够大幅提高“读盘”速度，不过我想Sony是不会支持的。

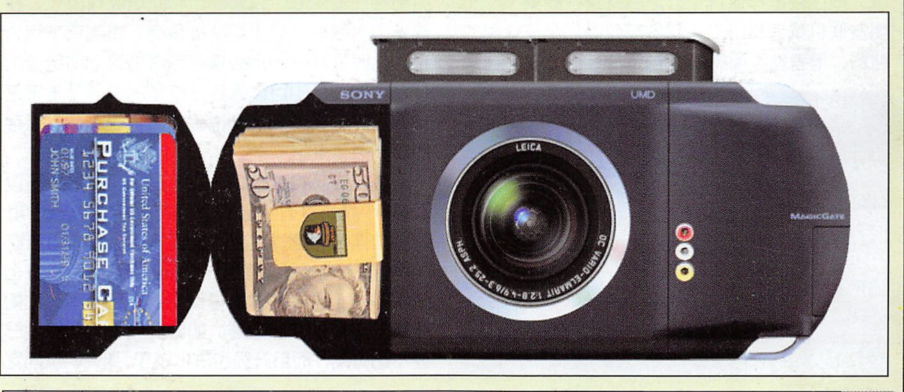
5 摇杆和十字键的难题

其实和NDS的触摸屏功能相比，PSP的摇杆也能够算一个不错的设计。虽然算不上创意，但是给掌机增加摇杆的做法，PSP算是先锋。可惜的是，PSP摇杆的操作感实在是不尽人意。

首先是摇杆的位置不合理。玩家手持PSP进行游戏的手感很不错，弧形的机体边缘，十字键和其他按键的位置都很好按。但是，在十字键下面的摇杆是不是太低了？左手正常握住PSP的话，很难用拇指使用摇杆玩游戏。需要把左手整体向下移，和右手一高一低握住PSP。

摇杆的手感是个大问题。当然，只要玩过一段时间PSP的玩家都会理解手感不好的原因。摇杆的摇动距离太小，给定位造成了困难。摇杆的高度太低，这样一来使用摇杆定位的难度就更高了。解决方法就是更换摇杆，好在Sony早就想到了这点，把PSP摇杆设计成随意拆卸的构造，于是就有了各种不同的摇杆周边。

其实早期困扰PSP玩家的不是摇杆，而是方块键。虽然Sony不承认方块键和内部的主板设计有误。不过随着PSP的生产，方块键的“质量”得到了提高，灵敏度基本没有问题了。那么十字键呢？四个斜方向的灵敏度一直没有改善，导致PSP还是不能玩需要搓招的格斗游戏。聪明的玩家拆开PSP，在十字键下面增加塑料垫，改善按键灵敏度。周边厂商的解决方法更有趣，在十字键上面粘贴第二个十字键，同样能够很好地改善灵敏度。于是，我的PSP就成了有“两个”十字键和一个摇杆的新掌机。



盛琦铭	至今为止拥有最高级最先进的“掌机”就是我的手机了，好想拥有一台真正的掌机啊！
读者资料	男，18岁，浙江嘉兴市高级中学高二6班，314001



口袋研究 捉的就是你—美丽龙(下)

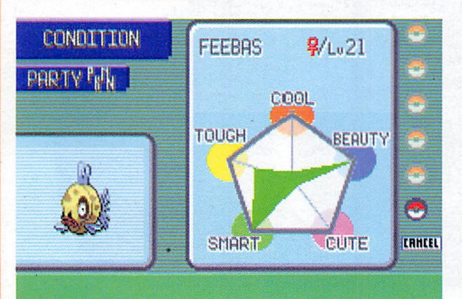
珍珠/钻石版

珍珠/钻石版与红/蓝/绿宝石版大同小异，花皮鱼同样在极难寻找的情况下存在于这两个版本中，但简单了一些的是，比起红/蓝/绿宝石每天改变的六个点，珍珠钻石版缩小为殿元山水中每天改变的四个点。本作比前作难的地方就是没有了可以改变花皮鱼出现地点的NPC，四个地点只能每天自己寻找。不过无论如何，还是推荐大家继续用宝石版中钓鱼的方法寻找。

—— 进化 ——

捕捉到花皮鱼并不代表你已经得到美丽龙了——花皮鱼进化成美丽龙同样是一件极其困难的事情。它需要美丽度长满才能升级进化，而增加美丽度需要喂糖果，过程颇为麻烦。当初笔者来回孵蛋选出的极品花皮鱼最后因为吃错了药而不能进化，现在想起来真是心痛。

如果想培养极品美丽龙，请首先确定一下你捉到或者孵出来的花皮鱼是不是属于下面这几种性格的：Modest（稳重）/Mild（温和）/Rash（草率）/Quiet（平和）。当然，其它性格也可以，但比较推荐这几个。之后就是做糖果了，和朋友联机或者和NPC一起做都可以。至于糖果的材料，笔者推荐用树果Ganlon Berry，这个树果





会给很多点美丽值，哪怕你制做时出了很多叉也没关系。当然，用其它树果来做也可以，蓝色糖果都会长美丽度，只要确定别吃错就可以了。在选美中心做好了糖果给花皮鱼吃，直到它不吃为止。此时打开Pokenav看看芳缘地区地图与你的妖怪资料，从中可以看到花皮鱼的美丽度是不是长满了。如果没有长满说明糖果有误，请不要存档，调档重来。

值得注意的是，吃树果只在红/蓝/绿宝石以及珍珠/钻石这五个版本中有效，不要在火红/叶绿版中操作。吃满之后带它去升级，或者直接吃Rare Candy（升级糖果）升级，花皮鱼就会进化成美丽龙。进化的时候可以传给其它版本，比如竞技场、火红、叶绿等。如果此时发现花皮鱼已经不吃树果，而且升级也进化不了，那说明东西吃

陈春	现在工作太忙了，害我NDS都没有时间玩了，但是PG我不会漏看的。
读者资料	男，21，杭州市江干区闸弄口新村铁路宿舍八幢三单元111，310004

错了——请另选一只重新来，如果你太喜欢当前这只，就弄些减美丽度的药喂它吃吧。

由于美丽度是满的，喂够了糖果的花皮鱼和进化后的美丽龙都可以用来参加选美比赛。这里给大家介绍一下两只妖怪参加比赛的建议：

参加选美的花皮鱼建议携带蓝色围巾，性格为：Modest（稳重）/Mild（温和）/Rash（草率）/Quiet（平和）的任何一种。配招：潜水/求雨/冲浪/水之波动；参加选美的美丽龙建议携带蓝色围巾，性格为：Modest（稳重）/Mild（温和）/Rash（草率）/Quiet(平和)的任何一种。配招：求雨/冲浪/急冻光线/冰雹。五回合分别按顺序使用：1、求雨；2、冲浪；3、冰雹；4、急冻光线；5、冲浪。如果没有特殊情况，这样的步骤就可以胜出比赛。

笔者将捕捉及培育花皮鱼的方法写在这里，希望能够对大家有所帮助。如果你还没有得到心爱的美丽龙，那快按照笔者的方法试试吧。最后随文附上一张原创的花皮鱼进化美丽龙的图片供大家观赏，希望大家早日迎来自己的花皮鱼进化成美丽龙的那个瞬间。

文/Terror

战术分析 珍珠钻石的属性形势(招式篇)

在《口袋妖怪·钻石/珍珠》中由于招式的属性物理、特殊分家，所以以前的属性观念要相应地改变了。我们在这里具体分析一下本作中的属性形势：

1、火：物理4种，特殊6种

从招式上看，火系变成了物特两方的攻击属性，因此被火克的属性在游戏中不免因此被抑制削弱。火牙的威力不足，将来难有作为；但是火拳、火花踢却由于不俗的伤害和打击面而将流行。可以看出，最强火物理攻击炽焰驱进（威力120，反弹伤害）虽然能学习的妖怪多，但反弹伤害限制了它的普及。另一方面，由于大量火系加入了阳光烈焰，所以火的特攻能力依然健在，配合晴天主要也是提升特攻。火+剧毒的配合依旧不可小觑。

2、水：物理4种，特殊6种

水系在本作也相应迎合了设计者发展兼性的理念。特殊方面冲浪延续至今长盛不衰并且DP里面双打变成全体攻击，在DP里依旧是特攻主流。高压水炮其次，新技巧潮水（威力65，对象HP低于1/2时威力倍增）不如预期好用，因为偷懒、鸟栖等回复技的下放令此招特效难以发动。物理方面，水系有大钳槌、液态尾巴的高威力，以及附带20%害怕实用效果的攀瀑。这些技巧配合雨天加强威力，无论物理还是特殊都相当强。DP的水主角是特攻型的，并且水系争取害怕的打法只有一小部分妖怪(海马的龙舞原来就是攀瀑用啊)能做到，因此就稳定而言，还是倾斜于冲浪主导的特殊攻击吧。

3、草：物理4种，特殊6种

没有人会怀疑草系在DP版本的绝对强化。一夜间，无数草系妖怪变成了优秀的队医，烦恼种子瞬间封杀多种特性，而且攻击也骤然加强。新招式强力藤鞭（威力120）、种子闪光弹（威力120，40%敌特防降低）不够普及，但叶子风暴(威力140，草系燃烧殆尽）、木叶槌（威力120，反弹伤害）这些常见必杀技极大地加强了草系的伤害输出。基础攻击技种子爆弹（物理）、能量球（特殊）的开放也解决了草系攻击技巧匮乏的问题。不过，国内的战斗风格是稳重型，加上能够剑舞+木叶槌的妖怪少，木叶槌不容易成为主流。但是可以想象，秒杀式叶子风暴会非常流行（针叶王加特攻果，就是没有火系晴天威力加成）。同时，草系物理领域的潜力还是很大的，剑舞+种子爆弹也不比水系的攀瀑逊色（虽然少了害怕效果，但水系也没有多少妖怪具备能用上害怕效果的速度）。

4、电：物理2种，特殊8种

电系的局面类似火系，雷牙不会流行，闪电拳威力虽不大，但能在一些妖怪身上增加打击面。不过没了训练机，要靠遗传在妖怪配招上限制不小。电系主流的十万伏特依旧高唱，外加80威力30%几率麻痹的放电在异常状态作用被加大的DP中也有着相当实力。防御电系实际上就是靠特防，除了皮卡丘特别加强之后的冲刺雷神外，电系等同大部分特攻的局面不会改变。

5、冰：物理2种，特殊8种

类似电系，而且基本没有威力理想的物理招式。正如复仇一样，雪崩虽好，但不能把它看成120威力，事实上很多时候根本拿不准，不过，诅咒+地震+雪崩反倒成了一种不错的选择。冷冻拳跟闪电拳同一个毛病，就是威力不足，况且冰系生存能力差，就更别提本系修正了，大都是给别的妖怪补充打击面用。正常的伤害输出还是冰光主流，或者配合新妖怪雪巨人进行暴风雪轰炸。应该说，电、冰特殊属性的身份基本没有改变。

6、超：物理2种，特殊8种

火、电、冰原本三大特殊攻击体系只有火成功转型为物理特殊兼备，超能这种纯粹特殊的属性就更别提能改变了。物理只有念力切割（威力70，容易命中要害）和思念头槌（威力80，20%害怕），能学习的还不多。而且，超能克制的属性也少，但合金十字、超能斗士以及其它属性妖

怪作为补充技巧倒是可以一用。特殊攻击还是主流，不过由于恶系盛行，所以超能相应也添加了大量辅助技巧，比如重力。总体而言，超能招式还是像原来一样用的人不多。

7、恶：物理9种，特殊1种

除了威力80的黑暗波动为特殊外，完全变为物理属性的恶系无疑是对鬼、超属性的巨大威胁。493只PM里面差不多能物理攻击的都有一招咬碎，追击变为物理更是让鬼、超无处可躲。受益者大概是格斗、钢、恶，因为它们的物理抗性因此提升了。其它技巧还是老样子，打落、挑拨照样用，新技巧报复（威力50，比别人慢出招威力翻倍）适合速度慢的妖怪，还多了恶系神速偷袭（威力80，先制，对方当回合不攻击则失败）。恶系作为辅助属性的地位没有被提升。

8、龙：物理5种，特殊5种

龙系招式用的人少，属性上优势不大，所以也按物特两方对待。简单查看了一下，就是龙波动（威力90，特攻）、龙爪（威力80，物理）、逆鳞（威力120，物理）、龙吹息（威力60，30%麻痹）、潜龙（威力100，命中75）。估计还是逆鳞主攻，龙息游击的格局。

9、斗：物理9种，特殊1种

打了一回珍珠，虽然还没有完全通二周目，但最强烈的感觉还是：别对物理特殊分家过于信任。格斗是永远的物理属性，新增招式中最有看头的大概也就是物理的近身拳、吸收拳，特殊方面，会波导弹的怪少，气合还是那烂命中问题。怪力那个必中特性把十字切、爆裂拳从冷门中拯救出来了（别告诉我RS十字切热门）。气合拳仍然是RS以来的永恒经典，它奠定了格斗系在伤害输出上的统治地位。可以说，格斗依旧等同物攻。

10、地：物理9种，特殊1种

地面系攻击就是地震，地震又是永恒的物理攻击，还有什么好说呢？关注地面系主要还是多看地面妖怪为上。不过本作中飞行系加强，加上“电磁浮游”的出现，地面系也算是拆东墙补西墙。基本上，地震依旧在沉稳中占据主流地位——毕竟电系特攻太欺负人。

11、岩：物理9种，特殊1种

依旧是物理攻击的岩石系有新的变化。大量速度慢的妖怪能够学习训练机的"岩切 速度升两级"。岩菱是个大看点，继承了地面钉子的优越性，而对飞行系产生了一点威胁。按理说新增的"石锋刃 100 CT"不错，甚至暴鲤龙也能学，但是80的命中实在让人不放心，对于国内玩家而言也不一定能取代岩崩害怕效果的吸引力。传统的岩石爆破、岩崩地位依旧，而新增165物攻种族的肿头龙有150威力，但反弹伤害巨大，孰优孰劣还等进一步研究。

12、钢：物理7种，特殊3种

钢系攻击本身冷门，个人认为看点就是流星拳（还是合金十字）、新技巧铁头槌（威力80，30%害怕），至于光栅炮，仅仅是一个聊胜于无的特殊攻击。有人说钢系还有螺旋球，最大威力有150且无任何副作用，不少慢速钢系都能学，配合减速的诅咒、重臂锤还是非常好用的。不过螺旋球不是短线运用招式，在强调攻击大于防守的DP里，它毕竟显得不如初始高威力技巧实在。钢系攻击主要问题还是打击面不够好。

13、飞：物理8种，特殊2种

顺风、鸟栖、羽毛舞，飞行系辅助技巧非常强大，而且攻击也加强了。飞行系高速度配合高攻击加强可以稍微抵抗一下岩菱、黑铁球（这个玩艺儿真是……）的扰乱，高速度的攻击更是可怕（草堆里养出来的，昔日是平庸的比雕，今天是强悍的椋鹰……）。空气切割（威力75，30%几率令对方害怕）这个特殊招式于喷火龙这类妖怪相当好用。而物理方面，战鸟无惧（威力120，反弹伤害）跟钻孔啄成了飞行系攻击的王道。为了打击日益猖狂的格斗系、飞行系的加强是必然趋势。

14、虫：物理8种，特殊2种

虫系还是老样子，不过十字剪（威力80）代替了觉醒虫，信号光线变成了特殊攻击，大角依旧是无法逆转的王道。蜻蜓回转（威力70，使用后我方交换妖怪）给了玩家更多的技术挑战。虫、飞都具有抢夺对方果实的技巧，并且威力也有60，在实战中相当可观。

15、毒：物理5种，特殊5种

由于给予了最重要的剧毒技巧，毒系攻击打击面特低，因此在DP里还是冷门的两方属性。毒菱是继剧毒后又一个强大辅助技巧，胃液技能取消特性也有用，溶化依旧王道。毒系物理有威力80的毒刺、威力70的要害技十字毒，特殊则有最强的威力90泥爆弹，耿鬼因此被加强。总体而言这些攻击技能看点不多，还是中毒的效果重要。

16、鬼：物理4种，特殊6种

个人认为鬼系物理攻击的理由就是补充格斗，所以阴影爪(威力70,容易命中要害）作为不少格斗系的补充技巧，威力也仅仅相当于从前的觉醒鬼。特攻就是影子球，威力不错而且特效好。鬼系本身在DP里面是被较大削弱的（咬碎过于普及），但是影子球变成特殊的确产生了不小有趣的变化。

17、普通：物理7种，特殊3种

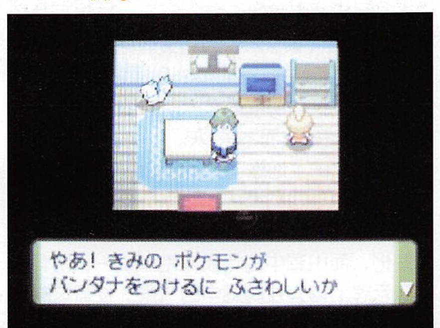
普通系最难研究，但是也有明显的趋向性而非物特兼性。报恩、撒气依旧是看家物理招式，基本的交换技大爆炸也还是物理招式。普通系作为广义上最强的物理攻击，地位没有改变。新特性气魄可以无视鬼系的抗性进行攻击，奶牛、袋龙的加强也是够大的。 文/Agility075

答疑解惑 珍珠钻石常见问题解析(中)

问：钻石/珍珠里选美用的5条头巾在哪里获得？

答：在ノモセシティ（野濑市）最东方的那间屋子里，与绿头发的NPC谈话，如果队伍首位PM某项选美能力较高，NPC会赠予相应的头巾。5条头巾分别是：

かっこよさ较高：かいバンダナ
うつくしさ较高：あおいバンダナ
かしこさ较高：みどりのバンダナ
たくましさ较高：きいろのバンダナ
かわいさ较高：ピンクのバンダナ



问：钻石/珍珠里新增了加TG技能威力的专爱眼镜，请问在哪里可以获得？

答：カンナギタウン（冠凤镇）西北方的商店里有一位戴墨镜的NPC，谈话后可以获得某个眼镜道具，时间不同，眼镜道具也不相同。具体来说是：

こだわりメガネ(专爱眼镜):早上 04：00～09：59
くろいメガネ(黑色眼镜)：白天 10：00～19：59
ものしりメガネ(智慧眼镜):夜晚 20：00～03：59

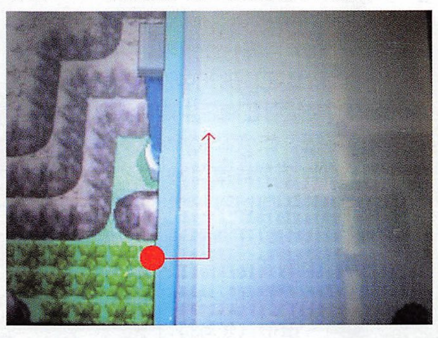
注意，通过这种途径只能获得这些道具其中一个，获得一个以后这个NPC不会再赠送，所以最想要什么眼镜要想清楚。

问：学了飞天术、怪力术这些秘传机应该怎么忘记掉？

答：在ミオシティ（美央城）里，商店（SHOP）上方的屋里的那位NPC就是忘记爷爷，谈话后选择好PM和技能就可以忘记了。

问：No.443深洞龙的图鉴显示在206号公路自行车道下方的洞穴，为什么总是遇不到？

答：你走进另外一个洞穴里了。在这个看得见的洞口的左边还有一个被自行车道遮着的洞穴，进去可以看见有几块石头需要推开，在这个洞穴里才有No.443深洞龙，而且遇到的几率很高。



口袋影视 宠物小精灵电影短篇介绍

ANA宠物小精灵电影短篇8：皮卡丘的鬼怪狂欢节

全日空（ANA）每次总能带来令人欢欣的短篇。首映当然还是在特定的航班上，只有在特定时刻乘坐其飞机才能在第一时间看到。还好口袋爱好者将它们放在了网上让大家分享，国内的字幕制作小组也以最快速度将中文字幕制作出来（虽然对话不多），让国内的口袋迷能够目睹其精彩。这次的第8篇讲述的是皮卡丘在狂欢节历经的一场历险故事。

剧情介绍：今天是值得庆祝的鬼怪狂欢节，但是在古老风车洋房中的神奇宝贝们却不是很高兴。因为没有对象可以吓，只能洋房中的神奇宝贝们轮流互相对吓而已，一点也没有趣味……而另一方面，毫不知情的皮卡丘一行来到附近的湖泊野餐。看到好机会的洋房神奇宝贝们赶紧祈雨，迫使皮卡丘它们跑进洋房内躲雨。于是让皮卡丘一行吓得心惊胆战的鬼怪狂欢节就这么开始了！只是这时，临时改行当企业家的喵喵准备要来拆掉这座鬼屋……洋房内的神奇宝贝们、以及以后鬼怪狂欢节传统的命运又将如何呢？





农业改进

牧场系列的重头戏自然要数农业、畜牧业，然而千篇一律的作物，千篇一律的种法会让玩家们对于耕作的兴趣越来越小，在RF中，制作者用了何种手法重新吸引众玩家的眼球呢？用几句话概括那就是：新的作物，新的收获。

RF并非传统牧场系列的延续，然而在耕种方面大多还是继承了正统牧场的数据，例如每个季节的四种基本作物以及花的数据均没有变化，那么何谈新呢？首先，正统牧场中隐藏的作物（如草莓、菠萝等）在RF中没有特殊的出现条件，均为初期便可在商店中购买到，这一点上难度有所降低。其次，每个季节多出四种奇花异草可种植，它们的种子可以从怪兽身上打落，也可以在八洞通关后从商店中购买得到。最后，收获上的新意——大地之光，每当一单位（3×3）土地上作物全部成熟，便可收集天地精华而形成一颗大地之光于作物之上，采摘时RP+25。大地之光每天可反复取得，条件是该单位耕地上的作物均成熟且未被收获或枯萎，但一旦收获其中之一，大地之光便不再出现（收获当天如果未及时取得，大地之光则会在下次刷新地图时消失）。



▲出现在成熟作物上的大地之光。

本作可耕种的种类共有32种，其中春天11种，夏天和秋天各10种，另有除冬天外均可生长的牧草1种，播种非当季的种子是无法生长的，过季未长成或收获的作物会在下一季的1日枯死或被雪覆盖（冬季）。与精灵驿站不同的是，提前播种是无效的，即在春30日播撒夏天的种子依然不能成长，所以最卡日期的菠萝在RF中一季就只能收获2次而不是3次。

可耕作的土地除了主角的牧场之外也遍布8个山洞，每处可种植的作物均与该处的气候有关。主角的牧场为正常气候，即随着四季变化而变化，而山洞中的气候为常年统一，山洞前的告示牌上均有注明洞中的气候。按照攻略的顺序分别为：

地点	季节	可种植面积（单位：格）
主角牧场	变化	15×27=405
カーマイト洞窟	春	171（1F-90 B1-18 B2-63）
トロス洞窟	秋	288（1F-153 B1-135）
クレメンス洞窟	夏	306
ギガント山	夏	306
ミストブルーム洞窟	秋	126
カジミール遗迹	春	261（1F-144 B1-117）
ダーナ洞窟	秋	243
グリード洞窟	夏	279（1F-90 B1-54 B2-81 B3-54）

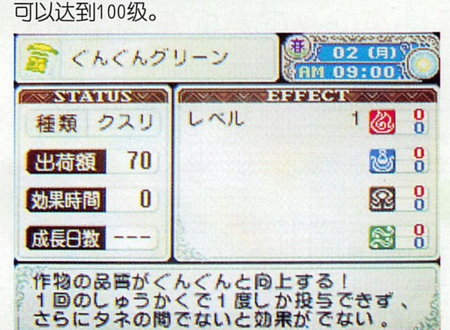
▲告示牌上会注明此处的气候。

洞窟之中的耕地有的在洞窟深处，如果附近

李成刚　难得这期PG女生帮里主角还算养眼啊。
读者资料　男，24岁，上海市凌北路127弄68号401室，200124

没有取水点，那么对于每天的浇灌还是相当不便的，但需要在洞窟深处练级的玩家可以考虑在深处的耕地上种植一些作物，且不收获以方便收获大地之光，当然这类作物优先考虑种植期较短的作物，如春天的萝卜，夏天的猫薄荷或洋葱，秋天的地瓜或菠菜。

然而洞窟之中最大的优势莫过于它的季节始终不变，所以培养高等级作物和周期较长的作物也是首选考虑。在医院可以购买到使作物升级的化肥ぐんぐんグリーン（当自宅升级后也可以在自宅的药品台上调配），但每包化肥只可以使一格的作物升级，所以需要一单位耕地的作物均升级则需要9包化肥。升级过的作物收获后丢入种子机器可以取得高等级的种子，再次播种并升级可逐步使作物的等级越来越高，当然越高等级的作物价格也越高，LV a的价格＝LV1的价格×a，这点与精灵驿站类似而不尽同，精灵驿站中的平方升级使农业致富不再是梦，而RF则取消了平方（100倍和10000倍也可以用天差地别来形容了）。但在正常游戏下，作物只能够升级到LV10，如果要取得LV11以上的种子需要通过wifi与其他玩家反复交换得到，最高可以达到100级。



▲大力绿肥料。

本作除了可以让作物升级的肥料外还提供了可以缩短成长日数的荣养剂：荣养剂α（缩短1天）、荣养剂β（缩短2天）、荣养剂γ（缩短3天），但由于取得困难（需要自行调配）且每包只能用于1格土地（同肥料），所以荣养剂的实际效用并不大，但可以考虑用于夏季种菠萝，缩短1天便意味着可以多收获一次，如此还是相当合算的。需要注意的是，肥料以及荣养剂都必须在作物还是种子状态时放入耕地，一旦发芽，撒下再多的药物也不起作用。

▲可以缩短成长天数的荣养剂。

与传统牧场相同的部分，在这里不加以赘述，参照GBA版或精灵驿站的数据均可，本作的基本作物种类与传统牧场相比，春季少了三色花，取而代之的是トイハーブ，但种植日期及出货价格等完全一样。而在传统牧场中最易种植的牧草，在本作中不仅需要每天灌溉才能生长，而且由连续作物改为了一次性作物，但生长期则由原先的11天缩短为9天，且每收割一格牧草，所有怪兽小屋的饲料均增加1，是否有必要大面积种植牧草就看玩家们的选择咯。

接下来谈谈本作中的特殊作物。特殊作物的特点可概括为，种子取得难度大，生长周期非常长，作物出货额比种子高。每季均有四种特殊作物，为花卉类，可食用，效果均为HP－5 RP+21，也是讨好村民们的馈赠佳品。

之所以称其种子取得难度大，是因为通关前取得种子的几率非常小，虽然可以从众怪兽身上打落（参看前期怪兽介绍中的掉落物一览表），但掉落的几率不亚于彩票中奖，前期以练级通关为主，还是等通关之后再买种子，潜心搞好农业吧。通关后这些种子将出现在种子屋的货架上，成

名称	中文名	种子价格	成长天数	季节	出荷额	种子出货额
サクラソウ	樱草	4000	60	春	500	1000
ランプ草	油灯草	6000	90	春	750	10
青水晶	青水晶	770	100	春	220	10
金刚花	金刚花	10000	120	春	600	10
铁千轮	铁千轮	8700	40	夏	800	10
クローバー	三叶草	9000	60	夏	350	10
野之花火	野之花火	3300	90	夏	350	10
绿水晶	绿水晶	880	100	夏	240	10
ツリー草	树草	2680	40	秋	650	10
花红叶	花红叶	900	60	秋	700	10
ポンポン草	蓬蓬草	1200	90	秋	250	10
赤水晶	红水晶	990	100	秋	260	10



▲右上金色的就是最难培植的金刚花。

千甚至上万的价格让我们深感大面积种植对于利润来说可谓“种得越多亏本越多”。10000G一颗的金刚花种子，辛辛苦苦用了一年时间长成熟，收获只能取得5400的收入，每一单位的金刚花便赔本了4600G，这样的作物您还舍得吃或者送人么？

生长周期非常长，最短的树草也需要40天的生长时间，超过了一个月，所以在主角牧场上种植是不可行的，只有利用常年维持一季的洞窟来进行栽培。推荐地点：春天カーマイト洞窟，此洞窟入口处即是取水点以及耕地，耕地面积18+18，正好可以种4种特殊作物；夏天クレメンス洞窟，该处最大的缺点是取水点极其少（岩浆地带），且离入口最近的耕地也需要经过一个必打的机关后才能进入，但该处拥有36+18格耕地，带好灌满水的水壶再来吧，如果实在不喜欢这里也可以选择第八洞グリード洞窟，入口处即耕地，但耕地面积过于小只有18格，且取水处有死神守候，请小心；秋天トロス洞窟，第二洞入口就是大片的耕地36+36，取水点就在耕地的左侧，非常方便，笔者在那里不仅种了特殊作物，也种了普通作物，由于离牧场非常近，是笔者最喜爱的全年补充RP的地点之一（只采摘大地之光）。

一般来说将作物制作成种子再卖出去的价格要比直接卖作物高，但在RF中却并非如此，天价购买回来的种子，卖回去只能卖10G（樱草除外），所以种子的出货额比作物低也是特殊作物的特点之一。特殊作物长成后都非常漂亮或特别，如油灯草是如同郁金香一般艳丽的花朵，铁千轮则是一颗长满刺的铁球（居然也可以食用），但笔者最喜欢的是树草，因为长成后俨然便是一棵圣诞树。有耐心的玩家不妨都来培育这些特殊花卉，相信你一定会喜欢上它们。


▶现实中的樱草。

牧场百问

GBA版

——结婚后可以离婚吗？

答：正常游戏下是不可以的，而且青之羽毛只会卖一次，用掉了就不再有了。

——得到了一张招待状，如何使用？

答：春天当小精灵全部在家时，将招待状交给任意一个小精灵就可以开始小精灵的茶话会了。结束后可以得到茶叶，不过时间也会跳到当天下午5点，所以做完事情再去赴约吧。

——赛马时换回了裙子，是不是女主角用来换装用的？

答：不是，只是礼物的一种，只能拿来送人或卖给中国商人（女生版）。

——为什么BGM会走调，卡带出问题了吗？

答：过度劳累，当疲劳度超过80%时bgm就会走调了，正统牧场的一贯设定哦，听到走调了就尽快帮主角恢复吧，否则会因为劳累过度而送医院哦。

——听说女生版可以养鱼，如何养？

答：女生版可以将钓得的鱼丢入牧场旁的水池中，最多可以容纳100条鱼，不过也只是充当临时冰箱，鱼的数量不会自动增加哦。

——怎样使用黄金资材才不会被村民们鄙视呢？

答：最方便的方法就是不使用它们咯，一旦丢在耕地上，那么每天早上起床都会被集体鄙视的，不过也有个小方法可以避免，那就是天天住别墅，当然前提是你已经有别墅了。

——为什么我得不到G型产品？

答：G型产品的得到方法是动物参赛取得冠军且放牧时间不超过600小时。所以在成为冠军前控制好放牧时间哦，否则会直接由L

周建高 为什么最近报亭都不卖《掌机迷》啊！倒！！
读者资料 男，17岁，上海市闸北区裕通路29号，200071

型跳至P型的。

——第一年南瓜祭怎么过？饼干哪里买到？

答：饼干（曲奇）只能自己制作，第一年没有厨房的话可以用巧克力代替。

NDS版《小矮人工作站》

——辛辛苦苦种的树怎么突然没了？

答：每天都会有一定几率使树变为树桩，如果是狂风暴雪天几率更大，所以每天起床后好好检查一下树木的生长情况比较好。

——听说最高级矿场有6万多层，真的能挖穿吗？

答：一共有65535层，有耐心的玩家当然可以挖穿，笔者因为遇到时间bug所以还挖了两次。所谓时间bug就是在矿场中到AM5：59后将无法继续前进（因为理论上此时主角应该被送回家）。

——为什么感觉女神帽子最高级的效果反而不如中级的？

答：因为女神帽子·中的效果为HP消耗－2，而高级帽子的效果为HP消耗减少50%，所以当普通使用工具时，原本应该消耗2点体力的情况下，装备中级帽子消耗会变为0，而高级帽子则是变为消耗1，当然中级比高级的效果好咯。

——听说孩子可以长大，那么可以结婚么？

答：孩子最多长到16岁（成人的样子），但不可以结婚。

——建了蘑菇房却种不了蘑菇？撒种子也没有用？

答：蘑菇房中的6个木箱就是培育蘑菇的地方，可需要先丢一个木头的资材在木箱上才能撒种哦。看到资材上出现斑点，那么恭喜你，种子已经撒上去了，每天浇水吧。

——作物撒两次种可以提高一级，那动物产品如何提高等级？撒两次牛/羊种么？

答：动物在取得比赛的冠军后产品才会升级，升级后的动物产下的动物继承母亲的等级。撒两次牛/羊种是无效的哦。

——我带着猫去村民家，可出来的时候猫怎么不见了？

答：是不是在村民家触发了事件？如果是这样，不用担心，猫已经自动回到牧场入口处了。

——为什么我使用传说之剑仍然无法打碎瀑布旁的巨石？

答：按A键触发打碎巨石的事件。

——为什么结婚后游戏自动结束了？

答：我想您一定是与矿石镇的MM之一结婚了吧，与她们结婚的确会游戏结束，如果想继续游戏，还是选择本地MM吧。

——男生版是触发爱情事件得到温泉，那女生版怎么得到呢？触发教授的第三个爱情事件没用啊。

答：女生版的难度比男生版要低，只要矿场MM的好感度达到255就可以触发了，其它条件同男生版。

NDS版《符文工房》

——为什么我买不到回家的魔法？

答：这本魔法在最上一排最右的一个单独的书架上。

——完成4：44分的游戏，得到一份证书，有什么用？

答：每取得一份，牧场度+100，证书可出货，但不可以送人。

——为什么我无法取得第三洞的证书？

答：第三洞的证书需要触发寻找小女孩的事件，然后村长才会给你通行证让你去救小女孩。

——RF中的自动截图功能怎么使用？

答：同时按下L与select键即可，回家后调查墙壁上画板就可以看到截图了。

——为什么我突然不能使用魔法了？

答：1、被施予了沉默状态；2、没RP了。

王翔宇	我什么时候才能有第一款掌机？岚枫你……
读者资料	男，12岁，甘肃省兰州市城关区郑家台230号302室，730030

《怪物猎人》集换卡片登场!



前几期报道了《怪物猎人》集换卡片的消息，目前Capcom公布了新的情报。这套集换卡片的确切发布日期为2007年4月6日，分为补充包“初始之歌”和不同的预组套牌。《怪物猎人》集换卡片总共有121种卡片，每盒“初始之歌”中包含20个卡包（随机），其实“初始之歌”就相当于一个卡包盒。从121种卡包中拿出一个卡包，里面包含了随机的8张卡片。仅有一包卡片是不能进行游戏的，还需要购买预组套牌。

预组套牌根据游戏中的武器分为四大类，分别是大剑、片手剑、锤、长枪。每个预组套牌包含41枚卡、1枚硬币、1个棋盘、1个卡架、1个生命计数器。每个预组套牌的价格是1890日元。另外，《怪物猎人》集换卡片的官方网站已经开张，里面的内容有卡片的玩法规则和片卡性能列表等信息，对这个卡片游戏感兴趣的玩家不妨登陆浏览。(官方网站:http://www.capcom.co.jp/toyandhobby/monsterhunter_tcg/)

商品名：怪物猎人集换卡片游戏
价格：5040日元（初始之歌）、1890日元（预组套牌）、252日元（卡包）
发售日：2007年4月6日











韦汉林	PSP购入计划无限期推迟，希望在高中毕业前入手，现在高一。
读者资料	男，16，广西省来宾市忻城县高中06二班，546200

动画片版《洛克人EXE》歌曲CD相片薄推出!

为了纪念洛克人诞生20周年，CAPCOM在2007年3月28日推出了《洛克人EXE》动画系列的主题曲唱片集。这个合集收入了动画片版的《洛克人EXE》系列的开场和结尾曲子。另外，《流行洛克人》的曲子“ハートウェーブ”和《洛克人EXE》的插曲“私のハートをインストール”也被作为附加曲收入其中。作为限定版，同样适用《流星洛克人》的电波战斗卡作为附加礼物。

名称：《流星洛克人》歌曲相片簿
价格：3150日元
限定：电波战斗卡
内容：12cm相片簿，12cm CD，16页小册子



歌曲列表：

1、ロックマンのテーマ~风を突き抜けて~/演唱：乔本 仁
2、Piece of Peace /演唱：MIKA
3、begin the TRY /演唱：森久保 祥太郎
4、二つの未来 /演唱：黑田 伦弘
5、光とどく场所 /演唱：光 热斗&ロックマン
6、Be Somewhere /演唱：Buzy
7、Doobee Doowop Communication /演唱：babamania
8、光とどく场所~友情のしるし /演唱：光 热斗&ロックマン
9、胜利のうた /演唱：ダンデライオン
10、あしあと /演唱：Clair
※11、ハートウエーブ /演唱：响ミソラ
※12、私のハートをインストール /演唱：AKI

流星洛克人新玩具“电波枪”登场!



Capcom近日推出了新类型的玩具。这款名为“电波变换！ON AIR！”的玩具类似光线枪，玩家把玩具主体连接到电视上，在手上佩戴控制器，就可以直接扮演流星洛克人天马，亲自和敌人进行战斗了。玩具主体中包含6个小游戏，进行小游戏收集战斗卡，然后和BOSS进行战斗。游戏中包括3个BOSS和一个隐藏人物。

价格：7560日元
初回限定：限定版声波战斗卡
内容：控制器、主体、视频AV线
发售日：2007年3月15日

普通版《逆转裁判4》预约特典公布!

前几期报道的《逆转裁判4》超豪华限定版包括游戏、百科辞典软件和DVD影像、游戏主体的耳机。近日Capcom公布了普通版本的《逆转裁判4》的预约特典，就是豪华版中的耳机。它是根据主角王泥喜穿着的红色套装为主体，整体为红色设计，在上方印有《逆转裁判4》的游戏logo。由于耳机的数量有限，预定普通版《逆转裁判4》的用户也需要确认是否能获得这款耳机。

商品名：普通版《逆转裁判4》预约特典主题耳机
价格：5040日元
对应主机：NDS
人数：1人
发售日：2007年4月12日





黄悌乐	不要小看这两台掌机，枫哥，虽然我没见过你，但我觉得你应该能实现掌机梦。
读者资料	男，20，浙江省泰顺县罗阳镇城北路金沙弄四十号，325500


So COOL
搜酷
APR 200
4
优惠价:15
COVER PEOPLE
陈冠希 EDISON
Nippon vs. China Street Snap
最强街头穿着
亚洲潮流决定战!
日本东京等五大城市街头人物潮流大调查
全国上市热卖中!!

新锐作品详细解读!

PG攻略战队同您尽览游戏精彩本色!!





FRONT MISSION 1St

本作发生在一个叫做巴夫曼的岛上，这个世界有两个国家：OCU共和国与USN合众国，两国对立许久，目前处于冷战中。这个世界以一种叫做ヴァンツァ的机器作为战斗武器，主要靠人来驾驶，而与此同时，岛上有家专门制作机器人的公司サカタインダストリィ尝试研究一种新型的机械，此种机械将人脑和ヴァンツァ进行联结，企图制造出更为智能化的人工兵器。在一次正面冲突中，此公司炸毁了巴夫曼岛自治国ラーオス地区的军需工厂，由此引发了第二次巴夫曼战争。

文/sasuyo

NDS	SQUARE・ENIX	2007.03.22
	SLG	1-2人/5040日元
	前线任务THE FIRST DS	512M

系统介绍

操作

十字键	移动光标
A	确定
B	取消
X	帮助/切换显示信息
Y	显示移动范围
L/R	更换操作单位
START	开启菜单
触摸笔	可以完成以上所有操作

战斗菜单

Move	移动
Attack	攻击
Supply	弹药补充
Equipment	更换武器补充道具
UseItem	使用道具
Cancel	取消
Player Phase End	回合结束
Configuration	设定
Interruption	中断
设定菜单	
Control	在自动和半自动操作之间切换
Speed	游戏速度
Battle Scene Speed	战斗动画速度
Sound	声音模式
Back	退出
城镇菜单	
Shop	商店
Military Office	军方办公室
Bar	酒吧
Colosseum	斗技场
Status Window	状态窗口
Set up	机体编集
Save/Load	存储读取
Exit	退出城市

人物状态

Level：等级。人物都有四方面的能力。每种能力都有经验，总经验到一定数值，人物就会升级，升级的好处是额外增加能力经验值。

Fight：格斗能力，使用带“格”字的武器攻击可以提升。

Short：近程攻击能力。使用带“近”字的武器攻击可以提升。

Long：远程攻击能力。使用带“远”字的武器攻击可以提升。

Agility：躲避能力，受到攻击可以提升。

每个人物都有自己擅长的领域，并且在不同的等级阶段，能力成长的方向也会有少许的不同。

技能

某一方面的能力经验累计到一定程度后，人物可以习得技能。具体技能如下：

—— 格斗技能 ——

Double：战斗中可以追加攻击，追加次数视技能等级和经验而定。



First：先制攻击。

Stun：眩晕攻击，成功可以使敌人气绝，暂停行动。

—— 近战技能 ——

Swich：一个手臂的武器攻击完毕后可以使用另一个手臂的武器攻击。

Speed：使用机枪Machine Gun类武器，战斗中可以追加1-4次。次数视技能等级而定，发动几率视经验而定。

Duel：选择攻击部位。100%发动，等级高可以选择复数部位。

—— 远战技能 ——

Guide：类似于Duel的机能，只是用于远战武器。

经常运用技能对应的攻击方式的就有机会提升，分4级，最高的Last级别可遇不可求。单项经验到达9999后就无法习得此项能力的技能了。一般来说每个人在单项经验是2000多、5000多、8000多的时候都有机会习得技能。

人物一览表

日文名称	英文名称	加入等级	加入技能	加入条件	擅长能力
ロイド	Roid	1	–	任务1开始	全能
サカタ	Sakata	1	–	任务1开始	近/远
ナタリー	Natalie	1	–	任务2开始	近
キース	Keith	1	–	任务2开始	格/近
J.J.	JJ	1	–	任务2开始	近
フレデリック	Frederick	3	–	任务3完成	躲
ヤン	Yang	5	Double Lv1	任务4完成后去MENASA军方办公室之后再去斗技场战胜加入	格/远
ピウィー	Peewee	5	–	任务5完成后去GREYROCK的SEEKER HANS	补给车
ポール	Paul	6	–	任务5完成后如GREYROCK酒吧对话	远
アルダー	Alder	7	Stun Lv1	任务5完成后去MENASA酒吧对话后去斗技场战胜加入	格/远
ピウィー	Paul	5	–	任务6开始前	远
ハンス	Hans	10	–	任务8完成	远
グレゴリオ	Gregorio	10	Stun Lv1	任务8完成后在FREEDOM斗技场战胜加入	格/远
モーリー	Maury	5	–	任务9完成	近/远
ボビー	Bobby	14	–	任务11完成后在军方办公室对话后战胜加入	近
ポルンガ	Porunga	14	–	任务11完成后在军方办公室对话后战胜加入	格/躲
イーヒン	Yeehin	16	–	任务14完成后到O.C.U.驻屯地军反光办公室对话	近/远
ラルフ	Ralph	21	Stun Lv1 Double Lv1	任务16完成后在Fort Monus斗技场战胜RalPh	格
ゲンツ	Gentz	17	Stun Lv1	任务23开始	格

机器状态

HP：生命力。

Fight/Short/Long/Agi：和人物一样对应各方面的攻击力。

W/P：负重，这是一个百分数，所有部件加起来不能超过100。

Move：移动力。

—— 部件及武器的状态指标 ——

AT：攻，攻击力。

DF：防，防御力。

Engine：出，影响机体载重能力，越大载重越高。

Weight：重，重量。

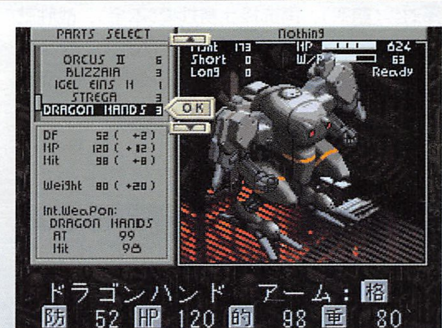
Hit：的，命中率。

Move：移，移动力。

Item：可以装备的道具数量。

Range：射程。

Bullet：弹。弹药数。



除去一些特殊机体，大多数机体都由以下几个部分组成：

Body：身体，主要指标：HP、防、出、重，很少有内藏武器，被击破后退出战斗。

Left/Right Arm：左右手臂，主要指标：HP、防、的、重，所有都有内藏武器，被击破后无法攻击。

Leg: 腿，主要指标：HP、防、移、重。决定移动力，被击破后大幅度降低移动力。腿分四种：普通、喷射、履带、轮胎，对应地形，行动力各不相同。

Computer: CPU，主要指标：四能力数值。

Back Pack: 背包，主要数值：Item、射程、出，这里的射程主要指道具使用的射程。

两手臂分手和肩一共可以最大装备4件武器，武器的主要指标是：攻、的、射程、弹。其中A×B表示连续放出A颗B攻击力的弹。手上的武器格远近均有，肩上的武器以远程和盾类为主。盾类对于远程攻击的抵抗性能很不错。此外每个机体还能携带一定数量的道具。

◆道具种类如下：

Repair / M/ R /L/SP： 各种规格的回复药。

Smoke Grenade: 降低范围内所有机体的命中率。

Flash Grenade： 和STUN效果一样。

Chaff Grenade： 降低远程导弹类武器命中率。

Acid Bomb： 降低对手防御力。

Mine： 地雷。对移动到对应区域的机体产生大伤害。

城镇设施

商店： 买卖部件武器的地方，可以选择set up，边装边消费。

军方办公室： 推动剧情接受任务的地方，USN篇会变成司令室。

兵舍： USN篇主要剧情推动处。

斗技场： 赚钱的地方，进入后先选择机体，之后选择对手(赔率)，再选择比赛规模(本金)，战胜就获得金钱。这个地方也是同伴加入的场景。

酒吧： 可以选择对话的对象，主要用于接受支线任务和招纳同伴。

一些城市还有诸如事务所，飞机场等，都是剧情发生地。

战场指南

前线任务一个特点就是装备复杂，战斗难度比较高。战斗中需要注意以下几点：

1、尽可能快击破装备远程武器的敌人。

2、以集团作战为主。

3、多使用人物擅长的能力进行攻击。

4、尽可能打破敌人每一个部分，这样经验比较多。第一次可以选择击破右手臂。

5、全力保证主角的安全，一旦他死了就GAMEOVER。

6、战场中的NPC不用刻意的去保护，即使机体被击爆了，也不会影响最后的结局。

7、补给车早期可以修复被打坏的部位，每回合能够回复所有部位部分HP，后期还能通过Supply指令补充弹药Equipment指令更换装备补充道具。不过补给车无法使用道具，所以注意安全。

8、只要在手部的武器攻击范围内，都可以反击，或者选择盾来防御，GUARD是躲避。前期可能体会不到盾的用途，但是后期大规模导弹部队，盾还是必须的。

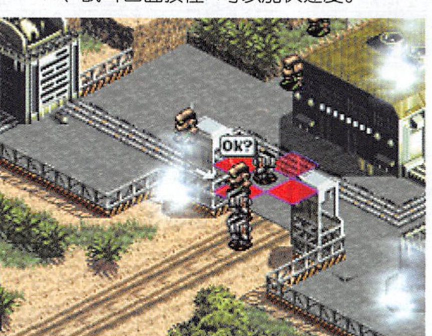
9、各种武器存在速度快慢的关系：远>近>格斗。

10、挑11个人作为主力全力锻炼吧。每个人选择某一项能力集中修炼，在Set Up菜单内建议给不同系的人物换上不同的颜色，这样战斗中会方便很多。

11、行军的时候建议用半自动操作方式，定点战斗的时候建议用手动操作。

12、中断的记录读取后不会消失，也就是说可以用SL大法。

13、战斗画面按住A可以加快速度。



O.C.U篇详细攻略

MISSION 0

如果一开始选择教学的话，会有训练任务，很简单，移动到指定的绿色区域内后，击破对手，一共2架。

MISSION 1

胜利条件： 击破除TYOE 11DS以外的所有机体

敌方数量： 5台 我方出击：固定

战术简介： 被敌包围的カレン无法操作，只能眼睁睁地看着被灭。第一场实战，唯一需要注意的就是不要进入Driscoll驾驶的机体攻击范围内，否则会死得很难看，汇集的工厂门口开战比较好。

潘宏 人生之乐趣有三，以看PG为大。
读者资料 男，18，陕西省延安市宝塔区沿河小区二号楼三单元401，716000

道具获得： 1000金钱

战后流程： 战斗完毕获得1000金钱，之后会有斗技场的解释和演示，最后进入第一个城市BARINDEN，进行必要的整备后，进入Bailitay office，确定后开始。

MISSION 2

胜利条件： 击破敌方所有机体

敌方数量： 8台 我方出击：固定

战术简介： 此地图地形比较复杂，很多地方都是进入不能，所以需要选择合适的地形进行包围攻击。敌方实力一般，注意回复即可。

道具获得： 敌掉落：ゾラ3A 、ラプター

战后流程： 战斗完毕后进入NEW MILGAN，整备完毕后进入Bailitay Office，之后退出，进入新据点。

同伴加入： サカタ、ナタリー、キース、J.J.

MISSION 3

胜利条件： 敌全灭

敌方数量： 9台 我方出击：固定

战术简介： 一开始要保护フレデリック，他会向右下方移动，敌方机体会不断追击，我方在中部高地迎击即可。由于是夜间战斗，双方命中率都比较低，战斗很考验耐性。注意左下方的敌人，第二回合会拿到强力武器，千万不要把主角作为前锋。

道具获得： 敌掉落：イグチ5式、イーグレットR、パボット、カーム

战后流程： 回城整备，别忘记把刚获得的强力武器イーグレットR装备上，去军官办公室听候任务，之后前往新地点。

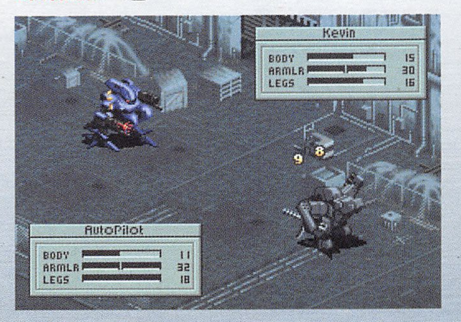
同伴加入： フレデリック

MISSION 4

胜利条件： 敌全灭

敌方数量： 10台 我方出击：固定

出战机体： 6台



战术简介： 难度不高，分两路，一路朝上迎击，一路往左保护车辆。问题不大。

道具获得： 敌掉落：リペア S、ゼニス レッグ、レヨン EL-002、ウィニー

战后流程： 战斗完毕后进入MENASA，这里有Back Pack购买，全部装备吧。办公室斗技场发生事件后，出城进入下一场景。

同伴加入： 战斗完毕。进入办公室发生剧情后再进入斗技场，胜利后加入ヤン



MISSION 5

胜利条件： Driscroll与补给车以外消灭所有敌方机体。

敌方数量： 15台 我方出击：固定

战术简介： 又遇到了Driscroll，还是碰不起，尽快去救ポール吧，二回合会出现补给车，也没必要去强斗。一定回合后，Driscroll会主动出击，在他来临之前通关吧。假如你真的想杀D的话，那就预先多准备导弹武器，全部省着，直到D到来全力攻击，配合地雷，每击破他一个部件，就会有1000经验，不过还是小心自己的命好。

道具获得： 敌掉落：リペアM、ピズ8、リペアS、ハスキー Mk. Ⅲ

战后流程： 战斗完毕后进入GREY ROCK，在这里好好对自己的部队作一番调整，建议尽可能多地给队员装EGRET，再买点Flash和Chaff吧。进酒吧可以让Paul加入。与Herbert交谈后去MENASA的酒吧，和ALDER对话，到斗技场战斗胜利后他会加入。再回GREY ROCK，去Seeker HANS，再去办公室，Peewee会加入，之后出城前往下一个目的地吧。

同伴加入： ポール、アルダー、ピウィー

MISSION 6

胜利条件： 10回合内击破空ミサイル三台，之后敌全灭

徐雨冬	小玩益脑，大玩伤身，故切勿沉迷游戏。
读者资料	男，19，上海市金山区张堰镇高桥村七组2002，201514

敌方数量：14台 我方出击：10台

战术简介：由于敌方装备EGRET比较多，所以要优先击破那些机体，战斗比较艰苦，把你的补给车派上用途吧，多用一些辅助道具。队伍可以分两队，一队吸引敌方向上，以防乘空隙朝下一路将那些对空导弹车灭掉。

道具获得：敌掉落：エンパイヤ、ガルボSV、ボディリペアS

战后流程：战斗完毕后可以前往MENASA，进入军方办公室引发紧急任务，出城后前往指定地点。

EX MISSION 1

胜利条件：敌全灭

敌方数量：10台 我方出击：9台

战术简介：有难度的就是Missileer，优先击破。不要指望NPC，都是被切的料。之前整备得好一点的话，完成战斗应该很快。

道具获得：完成任务：クリントン试作型

战后流程：完成后就能去下个目标了。建议在这之前好好调整队伍，必要的话去斗技场赚钱，全员道具充足，准备一些Chaff和Flash，下一场战斗会非常艰苦。

MISSION 7

胜利条件：敌全灭

敌方数量：12台 我方出击：11台

战术简介：与地狱の壁相遇，战斗异常艰苦，千万不要多线出击，建议按照左上右的路线挨个击破。迎战红色机体的时候最好一个一个吸引过来，在他接近之前集体用远程武器攻击，一旦近身伤害巨大，注意回复。

道具获得：敌掉落：フロスト、ガルボSV、リペアS、イーグレット

战后流程：完成任务后前往FREEDOM直接进行下一场战斗。



MISSION 8

胜利条件：敌全灭

敌方数量：16台 我方出击：11台

战术简介：比起上一场来说，就如小菜一碟。敌方也出现了补给车，这里就可以特意花点时间练一下人物了。只要你击破敌方机体的手臂，它就会回去修理，之后再击破再修理，反复提高角色能力经验，争取在这关能够习得一些技能。

道具获得：ハスキーMk.Ⅳ アーム、リペアS、リペア M、サンアウル

战后流程：战斗完毕后进入FREEDOM。在斗技场战胜グレゴリオ，同伴加入。之后去军方办公室，进去第二次后会发生事件，前往酒吧与心配者交谈两次，就会发生紧急任务2。出门后北部为紧急任务2，南部为任务9。注意紧急任务敌机数很多，实力够了再去挑战。

同伴加入：ハンス グレゴリオ



EX MISSION 2

胜利条件：敌全灭

敌方数量：19台 我方出击：11台

战术简介：敌方增援共有三拨，非常多。除非能力很强，否则不要贸然出击，集中在坝下，敌方机体会主动出击，守株待兔即可。到最后可能会漏掉屏幕上方的机体，好好查看一下，水坝上的炸弹是打不到的。

道具获得：完成任务：クリントン型

战后流程：前往任务9的地点。

MISSION 9

胜利条件：敌全灭

敌方数量：12台 我方出击：10台

战术简介：敌人能力不强，可以兵分两路，一路朝左，一路朝右，如果培养得当的话，一些人的技能应该已经觉醒，例如格斗女神Yang。是很强的作战单位。

冯健	游戏是供大众娱乐的，但工作才是人们的道路。
读者资料	男，15，广东省广州恒福路三百号601，510095

道具获得： リペアS×3、WS–14、22SN レオソシアル

战后流程： 任务完成后モーリー加入，之后回FREEDOM，キース和J.J会离队，出门后前往下一个任务地点。

同伴加入： モーリー

MISSION 10

胜利条件： 敌全灭

敌方数量： 15台 我方出击：11台

战术简介： 此张地图唯一让人头疼的就是从山上朝下的路很不好走。战斗一开始モーリー会离队变成NPC，同时キース和J.J会加入队伍。敌人会把中间下山的路堵死，假如之前通过EX2了，那不要犹豫，把那机体拿出来使用，一切就变得很简单了。还得派一路去援救モーリー，虽然即使失败也没什么太大的坏处。

道具获得： 敌掉落：ゲネム、リペア S、22SN

战后流程： 前往军方办公室，之后进入下一个任务。

MISSION 11

胜利条件： 敌全灭

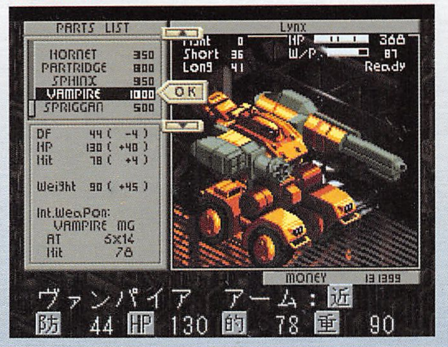
敌方数量： 15台 我方出击：11台

战术简介： 初期敌方会有几架机体主动出击，静静守候即可。之后建议从桥上过去，剩下的机体都装备远程导弹，利用大型机器一举消灭吧。EX2获得的大型机器真的非常好用，一次就可以击破敌方2–3个部位，通关练级之嘉选啊，唯一缺点就是无法使用技能。

道具获得： 敌掉落：アブニール、ゾラ5A、アルジェントAGT–44

战后流程： 进入新城市PESETA，有一些新的CPU和背包，以及强力武器，整备一下后去办公室，退出后发生剧情，选择YES，击败同伴加入。出城下一站。

同伴加入： ポルンガ、ボビー



MISSION 12

胜利条件： 敌全灭

敌方数量： 10台 我方出击：8台

战术简介： 八回合后，列车会炸毁，所以需要在这之前到达相应位置探寻宝物，难度就在此，敌方远程活力依然强劲，继续派出大蜘蛛秒杀吧。

道具获得： 列车从右下向左上共9截车厢，编号1–9。上下邻接地点只要进入就能获得道具。8号上：エアフォルクWST–48；下：リペア SP，5号上：プリソメア ボディ；下：マジックボックス，2号下：リペア M。

敌掉落： リペア S

战后流程： 进入新城市BELTCHKA，又有大量的新装备出现，挑5个主力整备，注意给他们装上坦克的履带，进入办公室，后前往下一个点。下一场战斗出击数只有5人。

MISSION 13

胜利条件： 敌全灭

敌方数量： 9台 我方出击：5台

战术简介： 尽快向一个方向移动，否则被围攻不是好玩的，地形范围很小，做好牺牲的准备，大型机器这一场无法施展能力了，但愿你的主要角色已经学会2个以上的技能，这场战斗才会轻松点。

道具获得： 敌掉落：リペア S×2

战后流程： 完毕后去OCU FRONTBASE，装备再次大幅度更新，好好整备吧，军方办公室，再出城，去下一个地点。

MISSION 14

胜利条件： 敌全灭

敌方数量： 14台 我方出击：10台

战术简介： 可以将队伍分两路，一路朝Yeehin方向，一路朝右上分别歼灭，难度不大。

道具获得： 敌掉落：グロップSP–V、オルクスII、プリソメアII、ガロールII

战后流程： 回OCU驻地，到军方办公室，Yeehin会加入，准备下一个任务。

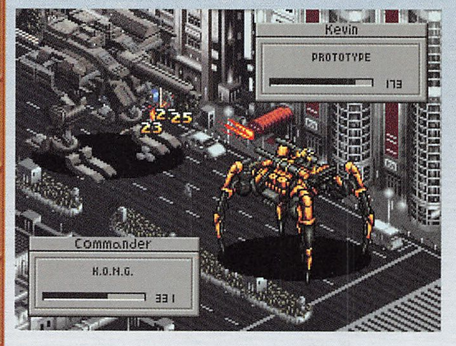
同伴加入： イーヒン

MISSION 15

胜利条件： 敌全灭

敌方数量： 19台 我方出击：9台

战术简介： 大量的导弹部队配合炮台，远程攻击为主的战场，别忘记装备盾，不然会死得很难



看。队伍可以两边散开行动，最后会合，此战开始，补给车可以使用补给相关的任务。

道具获得：隐藏道具：敌方BOSS左上围墙最里面一格待机可以获得ツィーゲ　タイプ近　攻1×99　的99　射程1-1　段∞。只要使用这把武器，无论是否打中都可以获得650以上的经验，用来练近战技能最合适不过了。

敌掉落：ヴィーガ VG-15CH、リペア M、サカタ90式 アーム、サカタ90式 ボディ

战后流程：先回驻地，去办公室，进下一个任务区域。

MISSION 16

胜利条件：敌全灭

敌方数量：16台 我方出击：11台

战术简介：此关敌人很分散，主力部队可以前往右下，分出一小队跟随补给车到左上。NPC就不用管了，反正不重要。对付BOSS Grieg，就多用远程武器吧。

道具获得：敌掉落：?ビザント II アーム、リペア L、アルペジオ ボディ

战后流程：完成任务后回FORT MONUS，去斗技场，战胜Ralph后，加入。进入军方办公室2次后，接受紧急任务3。

EX MISSION 3

胜利条件：敌全灭

敌方数量：18台 我方出击：11台

战术简介：集中在出发点迎接挑战吧，纯粹实力的比拼，没什么窍门。グレン会在中途离场。建议在这关利用之前获得的强力武器给几个近战系的练一下技能，留一架机体即可。我在这关基本所有近战系的人物都已经学会了全部此系的技能。

道具获得：完成任务：シーキング

战后流程：回城，去任务17地点。

MISSION 17

胜利条件：敌全灭

敌方数量：13台 我方出击：8台

战术简介：需要护送NPC到指定地点，我方开始位于山下，敌方在山头。开始后NPC会向左上移动，同样别去理它。由于是山路，很不好走，道路比较迂回。BOSS为格斗系的，用远程攻击伺候吧。

道具获得：敌掉落：リペア L、ゼロア アーム、ラットマウント ボディ、ヴェルソーRG-04zz

战后流程：去FRONT INFIRMARY，到办公室报到，出城前往下一个地点。

MISSION 18

胜利条件：敌全灭

敌方数量：14台 我方出击：10台

战术简介：此战唯一需要注意的是左上装备了BANISH的敌人，攻击力非常高，优先远程导弹武器伺候，HP差不多后，再用近战强人击破即可。

道具获得：敌掉落：グレイブ2、スモークグレネード、ジンク アーム

战后流程：回FORT MONUS的军方办公室，之后去野战病院，依次访问以下地点：テント、食堂、仓库，之后开始任务19。

MISSION 19

胜利条件：敌全灭

敌方数量：10台 我方出击：5台

战术简介：小心补给车一开始就被炸了。我方人数比较少，以击破敌人作为优先目标吧。

道具获得：敌掉落：フラッシュグレネード、スレイ

战后流程：回FORT MONUS的军方办公室，准备开始任务20。

MISSION 20

胜利条件：敌全灭

敌方数量：13台 我方出击：11台

战术简介：一开始我们很久不见的老朋友Driscoll会作为NPC登场，他会直接向敌方BOSS移动，一路见佛杀佛，别让他抢太多经验了。这一关地形实在麻烦，走起来比较郁闷。此外注意敌方小兵很多都有了Stun的技能，尽量不要被他们碰触到吧，否则会郁闷死的。

道具获得：敌掉落：リペア L、オルゲル ボディ、ヴェルソーRG-04zz

徐伟键	以前只买书不回函的，有你的支持，我们更努力。
读者资料	男，16，浙江省丽水市青田县工商巷二十七号302，321400

战后流程： 回FORT MONUS军方办公室，Frederick会暂时离队，出城前往任务21。

MISSION 21

胜利条件： 敌全灭
敌方数量： 15台 我方出击：11台
战术简介： 装备HEXAFIRE-Mk II的敌人优先解决，最近几个任务开始，敌人会比较疯狂地追击小胖子补给车，甚至胜于追击主角，所以从现在开始要想打持久战，就得努力调整补给车的位置了。
道具获得： 敌掉落：ヘキサファイアMk-II、チャフグレネード、グランス AX-1
战后流程： 战斗完毕后前往SOLEIT城，作一下整备后前往军方办公室，接受任务22。

MISSION 22

胜利条件： Fredrick以外敌全灭
敌方数量： 17台 我方出击：11台
战术简介： 又是讨厌的爬山关，而且补给车无法跟随，队伍行进会非常缓慢，所以会挨导弹，注意回复。Fredrick的状态和离开的时候是一样的，他不会主动攻击你，愿意的话你可以灭了他。敌方BOSS是格斗系的，靠近了就会主动攻击，优先用远程灭了吧。
道具获得： 敌掉落：フリューゲル ボディ、フリューゲル レッグ、リペア L(、ドンキーDX、ダスラークロウ アーム
战后流程： 战斗完毕后Fredrick归队，回SOLEIT，这里装备会更新。出现紧急任务4，前往PESETA，之后开始任务。

EX MISSION 4

胜利条件： 敌全灭
敌方数量： 17台 我方出击：11台
战术简介： 注意敌方Commander装备有DONKEY DK，攻击力很强劲，在4格范围内用格斗系的人歼灭吧。一旦攻击了Commander开始地点的左和右上分别会有2台5台机器的增援。击倒后，右上高台的敌人才能攻击得到。



道具获得： 完成任务：アルゲム
战后流程： 回SOLEIT，去军方办公室，ナタリー、キース、J.J.会离队，注意离队前一定要给他们装上盾。出城会发生事件，接下来就能去下一个目标点了。



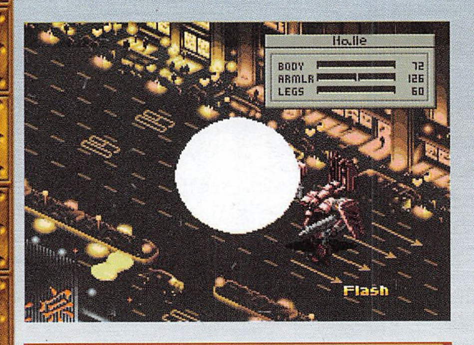
MISSION 23

胜利条件： Drscoll以外敌全灭
敌方数量： 13台 我方出击：11台
战术简介： 再次遭遇Drscoll，经过这多场战斗，此战还是有比较大的可能性将其击破。敌方有远程武器的机体很多，盾就派上用途了，假如要歼灭D的话，自然先把杂鱼清一下。挑战D的时候，先用远程武器去炸，再使用近程兵器，使用指定攻击的技能优先击破他的右手臂吧。
道具获得： 敌掉落：ワイルドグース、リペア L、サカタ67式改 ボディ
战后流程： 最后一个同伴Gentz会加入，回SOLEIT，之后准备任务24。
同伴加入： ゲンツ

MISSION 24

胜利条件： 敌全灭
敌方数量： 15台 我方出击：11台
战术简介： 在队员离队的情况下终于要真正面对Drscoll，场景很熟悉吧，如果上一场战斗没有一雪耻辱的话，这一场就别犹豫了。建议先朝左边歼灭一小撮杂鱼，之后就招呼D吧。
道具获得： 敌掉落：ウィニーRR、リペア L、ブリザイアII アーム、カレンデバイス BG-6Kr
战后流程： 到CARRIER CAMP武器商人キャンプ处，这里装备道具素质很不错，好好更新一次，出去后进下一个任务。

梁孟杰	pg越做越好，小编们越来越帅。
读者资料	男，16，广东省湛江市赤坎区中山二路126号302，524035



MISSION 25

胜利条件： 敌全灭
敌方数量： 16台 我方出击：8台
战术简介： 一开始Natalie,、Keith 、J.J会在敌方阵营，一回合结束后回到我方，如果之前给他们装备了盾牌的话，回到我方的时候还会轻松一点。合流完毕后，立刻回复。
道具获得： 敌掉落：ブラックスター、リペアS、パライナ
战后流程： 别着急去下一个地点开始任务，回城给归队的机体做一下整备吧。

MISSION 26

胜利条件： 敌全灭
敌方数量： 11台 我方出击：9台
战术简介： 依然需要盾牌的支持，作防守反击战吧。Commander的武器射程很长，打个距离差，灭了它。
道具获得： 敌掉落：アールアッソーSP、サカタ103式 レッグ、ターナ RG-0645
战后流程： 前往最后一个城镇Rupidis，整理装备，之后去商店，酒吧，再去仓库，剧情完毕后，任务27开始。

MISSION 27

胜利条件： 敌全灭
敌方数量： 14台 我方出击：11台
战术简介： 一开始Sakata会位于地图中央，派些人去营救吧。快速将上方的部队歼灭，就可以以此作为防守地点迎接敌方的炮击。此地图有隐藏道具。
道具获得： 隐藏道具：在地图左上仓库后方待机。カロークⅡ アーム、テラーンⅡ レッグ，前者是最强的机枪手臂。
敌掉落： ブリザイアⅡ アーム、ブラックパンサー、リペア L
战后流程： 回Rupidis，去16号船坞，发生剧情后，前往任务28。

MISSION 28

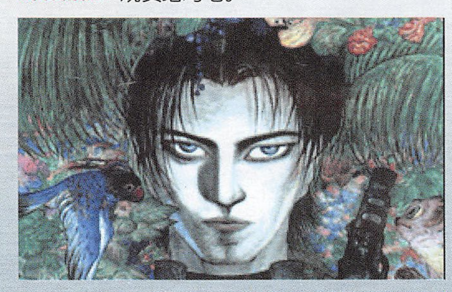
胜利条件： 敌全灭
敌方数量： 15台 我方出击：8台
战术简介： Commander有Swich lv3的技能，近战几乎就是找死，远距离攻击灭之。选择一条路线,一边移动一边战斗吧。此地图有隐藏道具。
道具获得： 隐藏道具：地图上方有两个邻接的货柜，在其上方的格子待机可以获得バンヤン。
敌掉落: リペア L、モストロⅢ-SZ、リペア SP
战后流程: 去Rupidis的飞机场,之后开始任务29。

MISSION 29

胜利条件： 敌全灭
敌方数量： 17台 我方出击：11台
战术简介： 相当棘手的一关，敌人多而强大，并且有复数的技能。地图上有个HP超多的大型机械。没有什么好的办法，配合补给车，耐心地挨个吸引，挨个击破吧。此地图有隐藏道具。
道具获得： 隐藏道具：地图最上方，左上一小格待机获得ガベル。
敌掉落： エルドス レッグ、リペア L、ドンキーDX2
战后流程： 回城，做最后一次整备，接下来就是最终的任务了。

MISSION 30

胜利条件： 敌全灭
敌方数量： 11台 我方出击：17台
战术简介： 最后一个任务了，看到那个999HP的Driscoll2代了吗？还好它只是近距离类型。战斗开始后,敌人会疯狂攻击。战斗到一半K. Sakata会主动出击，远距离武器优先击破手臂吧。没有什么太多的建议了，靠自己的实力通关吧。
道具获得： 敌掉落：リペア S×4
任务完成： ビューレン
战后流程： 观赏结局吧。



倪跃伟 | 无事玩游戏是娱乐，有事玩游戏会快乐。
读者资料 | 男，16，浙江省温州市海区瞿溪镇林桥路114号，325016

U.S.N篇流程简介

限于篇幅，此篇只给流程及隐藏要素。

MISSION1

战斗完毕后前往空母,之后去两个小队的船室。

MISSION2

战斗结束去ニルバーナ机关，

MISSION3

回机关。

MISSION4

战斗完毕后回机关，再出去前往FONT MONUS市的司令室，进入前线基地，同伴加入,再去司令室，接受紧急任务。



EX MISSION1

完成后获得?クリントン试作型，去前线基地，出去后下一个任务。

MISSION5

回前线基地。

MISSION6

回前线基地。

MISSION7

战斗完毕后前往FREEDOMFRONTCAMP，同伴对话后去司令室，去小队テント。

MISSION8

回FREEDOMFRONTCAMP。

MISSION9

去FREEDOM市司令室，再进去接受紧急任务2

EX MISSION2

获得フロストHWボディ、アーム、レッグ全套，回FREEDOM司令室，接受紧急任务3。

EX MISSION3

获得K.O.N.G，回FREEDOM市，去兵舍与同伴对话，出城。

MISSION10

画面左侧建筑物入口前待机获得グロスター。回FREEDOM,去兵舍与所有同伴对话,去司令室,出城去GREY ROCK的酒吧,和所有人对话完后前往病院,出城。



MISSION11

回FREEDOM，司令室，兵舍同伴全对话，去司令室后，出城。

MISSION12

战斗后同伴加入,回FREEDOM市整备,出城。

MISSION13

回FREEEDOM市司令室。

MISSION14

去PESETA全同伴对话，去司令室先接受任务15，再次进入接受紧急任务4，出城。

EX MISSION4

获得シーキング，回PESETA。

MISSION15

去LONDEP POINTランデブーポイント，同伴全对话。

MISSION16

同伴加入，去PESETA迎击点司令室，与兵士123对话，再去司令室。

MISSION17

战斗完毕后同伴全对话，前往ベルチカ市，出城。

MISSION18

战斗完毕后与兵舍パトリシア对话，去FORT MONUS。

MISSION19

去SOLEIT，同伴全对话。

MISSION20

画面下方小型仓库入口前待机获得バンヤン,去ABRUDEアボルデの町,商店酒吧对话完毕后出城。

MISSION21

回アボルデの町，出城。

MISSION22

去FONTMONUS，出城最终战。

MISSION23

在Gail出现的附近一格待机获得イノーヴァ，通关后获得T.C.K.强袭型。

EX MISSION5

通关后出现，完成后获得ギガス。

陈科	实现愿望从看PG开始。
读者资料	男，18，广东珠海田家炳中学高二八班，519125



这次的《孤岛冒险Lost In Blue2》做得极为厚道，系统方面要比前作完善得多，而且一开始就可以从男主角和女主角之中选择一个进行游戏，而不必等到通关后才能选女生来玩。除了普通的冒险模式外，本作还能进行联机，并且通关后出现单人生存模式，只能进行中断存档，挑战你的生存能力极限。



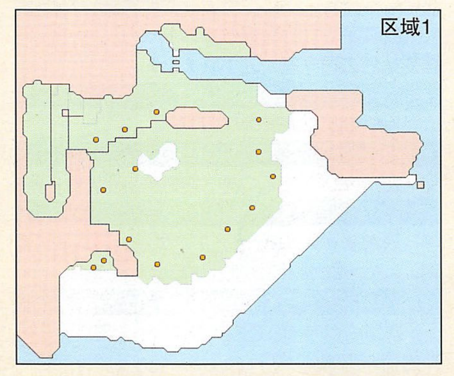


探索篇

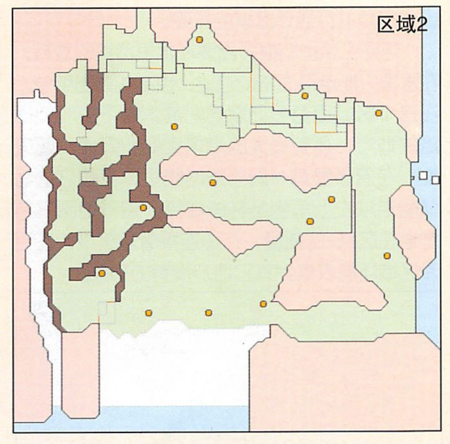
选男生或者女生进行游戏的流程是基本一样的，但是男生能够爬上两格高的地方，女生只能爬上一格高的地方，因此选女生在探索时消耗的体力要更加多一点。两位主角本次仍然因为坐同一艘船遇到海难而结识，在逃离船之前会给出三个选项，随便选择一个就可以，如果运气好的话可以得到一个空瓶，对早期的探索有所帮助。两位主角在海滩上醒来后发现身处孤岛，他们又渴又饿，不过最先需要解决的问题是找一个可以休息的地方，然后再做今后的打算。

在寻找休息点的途中男生发现了地上的蘑菇，就迫不及待地吃了下去，虽然他号称是学校登山部的成员，满以为这种蘑菇是可以食用的，不过还是看走了眼。没走上几步，男生就开始肚子疼起来，女生大方地伸出手扶着他一起走，两人找到了最初的山洞。在山洞门口的树下可以找到树枝和树皮，做出手动取火器，在温暖的火堆旁，两人开始简短地交谈，男生名字叫勇气，女生名字叫爱，这名字起得真恶搞。

交谈之后就可以出门自由活动了，建议大家在这里存一个中断存档，然后开始试吃蘑菇，记下可以让人进入兴奋状态体力不减的蘑菇颜色，以后探索时带几个用。在海滩收集食物带回山洞就可以进行烹饪了，不管做得成功不成功，同伴都会提出以后可以帮忙做饭，跟同伴交谈选择“ご饭しましょう”，把材料给过去就可以坐着等吃饭了，同伴做的饭回复量与好感度有关，所以前一段时间还是自己来做吧，记得多收集各种调味料。海滩右上角是一个潜水点，退潮时带着同伴一起去才能触发潜水事件。

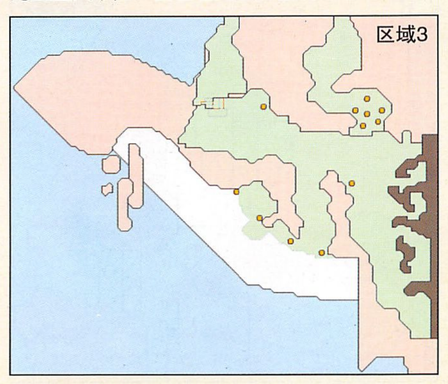


第二天就可以开始在最初的区域大量收集食物了，在海滩边可以捡到很多椰子，返回山洞后发现火已经熄灭，同伴提出可以帮忙加柴火保持火不熄灭，然后就可以在山洞里储存树枝



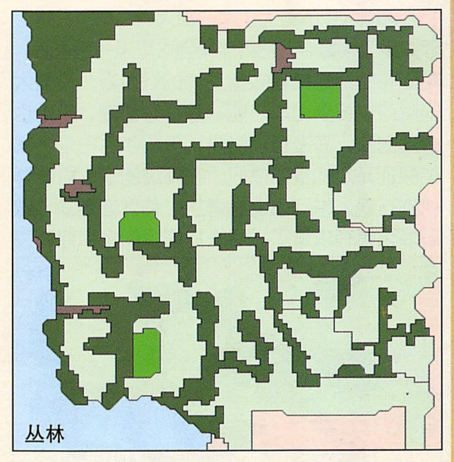
了。如果两人的体力都足够的话就开始进行探索吧，带着同伴一起走到地图左上角，两人合力把滚木推下去，从入口可以到达区域2，这里的海边同样也有椰子树和贝类等。在这张地图的左上角会发生两人一起推动大石头的事件，之后就要强制回家休息了。退潮时可以抵达海滩左边的地方，里面的遗迹在大地震后才能进入，有可以钓鱼的水池。这片区域有很多胡萝卜，地图右上方的滚木推下去之后可以形成一条捷径，在这里得到的木棒可以制作成木矛，用来在河边或者海边捕鱼。

探索完之后的次日，早上两人吵架了，和解之后就可以制作项链了。如果选的是男生，会自己想到做个项链给女生安慰她，交谈之后就能和解。如果选的是女生，男生会离开山洞，自己连续三次返回山洞发现男生仍未回来，再去海滩上会发现闪光的东西，然后再回山洞就发现男生已经回来，发生和解的剧情。因为女生路线的这个剧情事件比较复杂，往往会导致男生整天未归，自己也无法回山洞休息而GAME OVER。能够捕鱼之后解决吃饭问题就比较容易了，如果两人都体力充沛，那么带几个便当在身上，就可以把同伴留下，自己出门继续探索了。



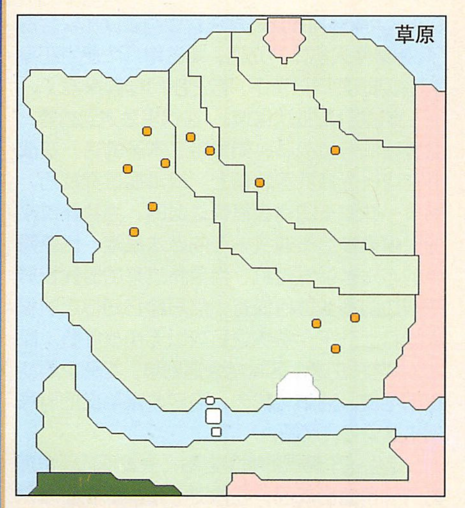
穿过区域2抵达区域3，在这里会遇到猛兽，需要强制与狼战斗，如果带了木矛的话，在战斗前可以选择武器装备上。战斗很讲究技巧，如果一味蛮干的话会很快送命的，当狼扑过来的时候直接给予迎头一击的做法很难，比较简单的方法是看准时机，当狼扑过来的时候按屏幕两边的箭头进行躲避，然后趁它归位之前狠狠地打上几下，熟练之后可以无伤战胜狼。晚上9点之后在这个区域常会遇到狼，打死之后能得到毛皮、油脂和狼肉，需要收集毛皮的时候就来这里多转转吧。

走到这个区域的海滩之后，会发现远处有沉船的一角露出海面，在沙滩上还能捡到空瓶，以后经常来这里可以收集到越来越多的空瓶。海滩左上角也有潜水点，退潮时一个人来就能触发潜水事件。在第一次台风过后可以在这里的海滩上找到空桶，带回家去就可以储存饮用水了。虽然在地图上能够看到竹林，但是无法直接前往那里，只能通过左上角的入口去丛林，然后绕到竹林，而目前入口那里有一只老虎把门，还是暂时不要招惹它，乖乖地走开比较好。



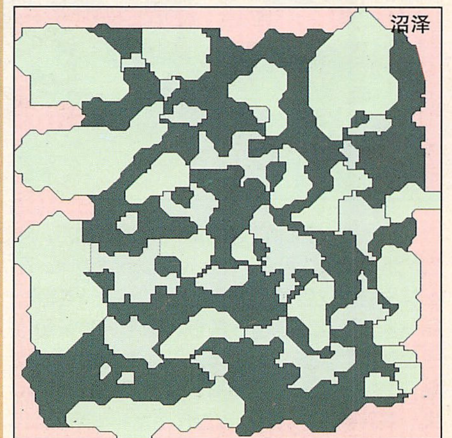
丛林是收集制作家具所需材料的好地方，向右边走可以到达沼泽，向上走可以到达草原。在丛林里可以找到很多水果，还能见到一只猩猩，第一次来到这里的时候最好将圆木、藤条和竹子全部带回家去，以后算好刷新时间定期来收集，最好一个都不要漏掉，尽量把材料利用起来。得到藤条之后就可以制作弓箭和鱼竿了，

吴涛	NDSL和PSP，如果让我选择，我要选《PG》。
读者资料	男，15岁，兰州市安宁区西北师大二附中八年一班，730070

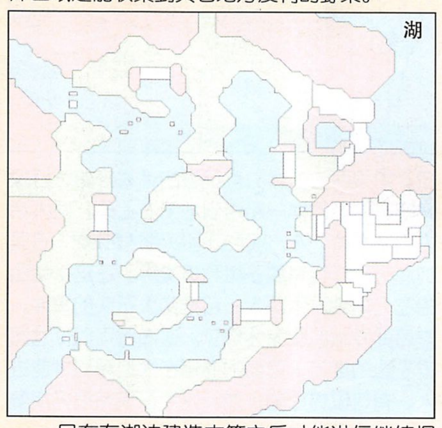


按A键在地上搜索可能得到蚯蚓,用来当做鱼饵。有了弓箭之后，对付猛兽就比较轻松了，最好情况下可以不必躲避地连续射击。通往沼泽的入口处会发生与老虎的强制战斗，老虎的攻击速度比狼要快，攻击力更高，仅仅向同一个方向躲避是不行的，要注意两边躲。将圆木带回家之后就可以进行家具的制造了，同伴会帮忙用藤条搓绳子，将竹子做成竹篓，跟前作一样。

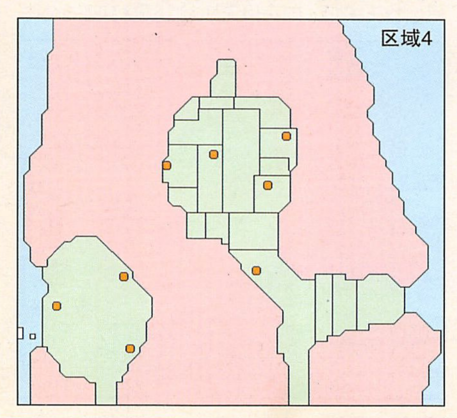
草原区域的最上边有一棵大树，可以在树上建造第二个据点，把同伴带到这里来一起生活。草原和丛林是捕猎大型动物的好地方，设置大陷阱可以抓到山羊、鹿、野猪等动物，晚上也会遇到狼，而设置小陷阱和鱼陷阱各一个，就能保证充足的食物供应。在河边的饮水点能够找到石锅，带回去之后增加三种烹饪方式，做起饭来更有乐趣了。尽快把这里的据点建造完成，方便进行沼泽区域的探索。



沼泽区域里有很多需要在水里行动的地方，在水里只能走动而不能跑动，也不能调出菜单。在这个区域里有多处需要把滚木推下去制造通路的地方，还有很大的滚木需要和同伴一起来推。在沼泽里有一只挡路的鳄鱼，打败它之后就能走从左上角到丛林的捷径。沼泽地图下方是通往区域2的捷径，右边连接着湖区域，在沼泽区域还能收集到其它地方没有的野菜。

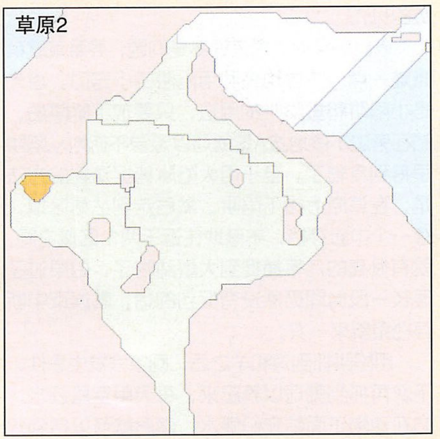


只有在湖边建造木筏之后才能进行继续探索，跟同伴一起划着木筏在不同的地方上岸，推动大石头制造通路，以后就可以一个人来了。在地图上方的登岸点能找到一块石板，带回去之后增加最后一种烹饪方式。而地图右上角有温泉，泡温泉限定一天一次，效果是恢复体力，而与前作不同的是，本作泡温泉不会使时间流逝，几点钟进的温泉，出来还是同一个时间，真是神奇啊。湖区域上方连接着遗迹，下方通往区域4，遗迹入口有老虎把门，打败之后才能进入。区域4有野生鸟类出没，是唯一可以收集



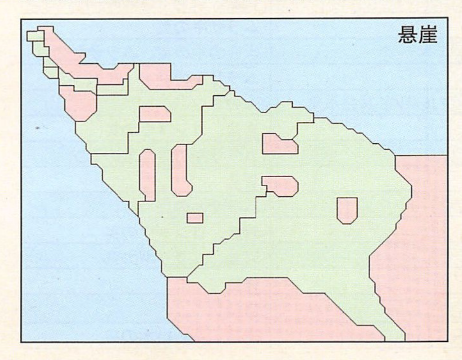
张原	为了成为一个猎人，我需要一台PSP。
读者资料	男，19岁，江苏省昆山市昆山中学高三（17）班，215300

到羽毛的地方，通过区域4能回到区域1的山洞附近，很是方便。



遗迹里需要推动棕色的箱子压住机关来开启石门，不过比起前作来，实在是简单得多，就不给出具体通过方法了，需要注意的是，青色的石块能够攀登，但是会直接减少HP，要尽量避免攀登上去。第一次进入遗迹时，有一道岔路不能通过，将其它部分走一遍之后，就会发生大地震事件，然后就可以从岔路通过了。在大地震之后能在遗迹里见到第三位幸存者，与他交谈之后得到无线机操作手册，不过这个手册不属于游戏道具，不会显示出来，幸存者在大地震后死去，真是可惜啊。遗迹右边出口通往草原2，左边出口通往悬崖，还有一个向下的出口通往沼泽，暂时还无法通过。

草原2这里也有一棵大树，可以建造第三个据点，遗迹里有饮水点，所以生存还算方便。第一次来到这里的海边会看到一艘橡皮艇，以后再来时会发现橡皮艇不见了，被海浪冲到了区域3，而橡皮艇原来的位置可以建造第二个木筏。海滩右上角是第三个潜水点，同样需要带着同伴来才能出发潜水事件。



悬崖区域不关系到收集要素，但是会触发与脱离小岛相关的事件，登上左上角的最高处，在上午10点到11点之间和下午5点分别可以看到轮船和直升飞机，探索篇到此为止。

工具篇

为了在孤岛上更好地生存下去，借助各种工具来获得便利是必要的，本作的工具制作基本与前作相同，所有的工具用一段时间之后都会损坏，需要重新制作。材料方面新增加了铁棒，能制作铁矛和铁箭，铁矛的耐用程度比竹矛和木矛都高，而铁箭的攻击力也比竹箭和木箭都高，连续射击6次就可以打死一头狼，非常方便哟。先来看一下工具制作列表，然后其中一些单独说说。

完成品	材料1	材料2	材料3
とがった石	石	—	—
とがった骨	骨	—	—
火起こし器	木の皮	木の枝	—
いい火付け	木の皮	木の枝	弓
竹の釣ざお(A)	竹	とがった骨	木のつる
竹の釣ざお(B)	竹	とがった石	木のつる
木の釣ざお(A)	木のぼう	とがった骨	木のつる
木の釣ざお(B)	木のぼう	とがった石	木のつる
木の弓	木のぼう	木のつる	—
竹の弓	竹	木のつる	—
竹の矢(A)	竹	とがった石	—
竹の矢(B)	竹	とがった石	羽
竹の矢(C)	竹	とがった骨	—
竹の矢(D)	竹	とがった骨	羽
木の矢(A)	木の枝	とがった石	—
木の矢(B)	木の枝	とがった石	羽
木の矢(C)	木の枝	とがった骨	—
木の矢(D)	木の枝	とがった骨	羽
鉄の矢(A)	鉄のぼう	—	—
鉄の矢(B)	鉄のぼう	羽	—
竹の手モリ(A)	竹	—	—
竹の手モリ(B)	竹	とがった石	—
竹の手モリ(C)	竹	とがった骨	—
木の手モリ(A)	木のぼう	—	—
木の手モリ(B)	木のぼう	とがった石	—
木の手モリ(C)	木のぼう	とがった骨	—
鉄の手モリ	鉄のぼう	—	—
木のたいまつ	木のぼう	あぶら	—
竹のたいまつ	竹	あぶら	—
ワナ(小)	カゴ	木の枝	—
ワナ(大)	木のぼう	木のつる	—
ワナ(鱼)	カゴ	木のつる	—

取火器的用法与前作相同，按照一定的节奏交替按L和R键进行手动钻木，然后对着麦克风吹气就可以了。能够做弓之后就舍弃普通取火器吧，自动取火器省掉了手动钻木的步骤，只要吹气就可以生火了，大大节约了取火失败而浪费的时间。

鱼竿、矛和弓箭的用法与前作一样，但是钓鱼远不如叉鱼来得快，往往在河边蹲上两三个小时才有一条鱼上钩，而叉鱼的时候只要用触笔点到鱼的周围就可以成功叉到，因此如果不是要收集鱼贝类图鉴的话，还是彻底舍弃鱼竿吧。由于我在通关过程中几乎没有钓鱼，所以没有触发制作鱼钩的事件，实际上必须在小岛的各个地区多钓鱼才能开始制作各种鱼钩，材料是树枝。

由于本作中木棒和竹子的数量都很多，收集起来非常容易，所以可以随便制作各种工具，不必过于节省。铁棒的收集比较麻烦一点，只有在暴风雨过后才能在几个特定的地点找到，包括区域1的小沙滩上、区域2的遗迹外沙滩上、草原2的地上，此外潜水时也可能从水底找到一些铁棒。

食物篇

为了在孤岛上生存下去，首先要想方设法填饱肚子，生活过得有余裕之后，就可以考虑开始收集料理图鉴了。本作中调味料的种类与前作一样，效果也一样，收集方法仍然一样，不过效率最高的收集方法是站在同一个地方不停地按A键，很快就能弄到很多调味料。岩盐只有在沙滩上才能找到，同时还能找到用于制作项链的贝壳。

收集野菜对大家来说不是问题，弄荤菜就稍微难一点，不过也有利用陷阱的小窍门。首先是小陷阱和鱼陷阱的用法，只要放下陷阱后，站在旁边不停地按A键就可以源源不断地从陷阱里得到食物了。至于用大陷阱捕捉动物的方法是，在草原上布下陷阱，然后走到丛林区域，存一个中断存档，不停地往返于两个区域之间，就有很高的几率捕捉到大型动物了，如果过了很长一段时间仍然没有捉到的话，就读取中断存档重新来一次。

用陷阱抓到鸡和羊之后，回家会发生事件，下次再抓到就可以养起来，每天用空瓶装水，站在动物正面给它们喂水，然后就可以得到鸡蛋たまご和羊奶ミルク，这是比较难得到的烹饪材料哟。连续不喂水的话，饲养的动物就会死去，本着人道主义的精神，还是给它们做个坟墓埋了吧。

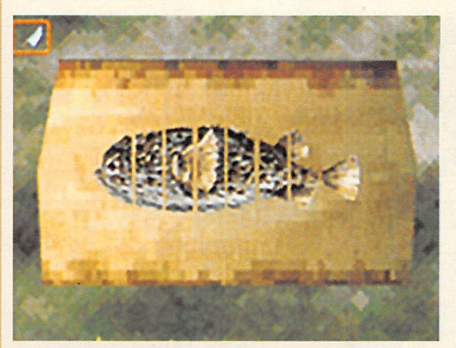
特别需要注意的是，本作中除了蔬菜水果以外的生食隔夜会烂掉，吃了腐烂的东西会有负效果，当物品图标的背景变成粉红色时，就说明这种食物已经腐烂。神奇的是，将腐烂的肉炒熟再吃居然没有问题，而且将食物做成便当之后就会不腐烂。本作中所有的料理配方如下，其中フルーツ盛り合わせ和プリン这两道菜是男生无法做出来的，如果选男生路线的话，把材料交给女生才能做，选女生路线的话可以直接做。

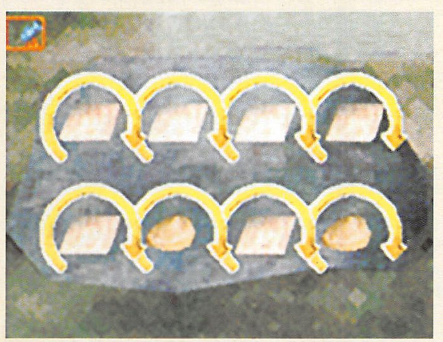
名称	烹饪方法	材料（1–4种）	调味料（1或2种）
たまごサラダ	さばく	タマゴ、ニンジン	岩盐、コショウの实
大根サラダ	さばく	ダイコン	岩盐、水色の木の实
ごぼうサラダ	さばく	ゴボウ	ムラサキの豆、とうがらし
ワカメサラダ	さばく	ワカメ	ムラサキの豆、水色の木の实
きのこサラダ	さばく	キノコ、野菜	岩盐、コショウの实
アジのたたき	さばく	アジ、アサツキ	ムラサキの豆
スズキのたたき	さばく	スズキ、アサツキ	水色の木の实、ムラサキの豆
さしみの盛り合わせ	さばく	各种鱼、アサツキ	ムラサキの豆
フルーツ盛り合わせ	さばく	グァバ、パッションフルーツ、其它水果	木のミツ
ベイクドポテト	烧く	ジャガイモ	岩盐、コショウの实
うなぎのかばやき	烧く	ウナギ	ムラサキの豆、木のミツ
あゆの盐烧き	烧く	アユ	岩盐
烧きハマグリ	烧く	ハマグリ	ムラサキの豆
烧き鸟	烧く	各种鸟肉	岩盐、コショウの实
烧きシャケ	烧く	サケ	岩盐、ムラサキの豆
たいのお头	烧く	マダイ	岩盐
ヤマメの盐烧き	烧く	ヤマメ	岩盐
ニジマスのバター烧き	烧く	ニジマス、タマネギ	岩盐、茶色い木の实

赵航 剑纹，一定要尽快教会线条玩掌机啊！
读者资料 男，14岁，河南省郑州市高新区樱花街2号郑州中学初二（15）班，450001

名称	烹饪方法	材料（1-4种）	调味料（1或2种）
スズキの姿焼き	焼く	スズキ	岩盐
ヤマメのくし焼き	焼く	ヤマメ、ニンジン	コショウの实、岩盐
クロメジナのポワレ	焼く	クロメジナ、タマネギ	茶色い木の实、岩盐
オオカミのポワレ	焼く	オオカミ肉、ミルク、ニンジン	茶色い木の实
豚の南国风いためもの	いためる	イノシシ肉、パイナップル	岩盐、コショウの实
ヒラメのムニエル	いためる	ヒラメ	茶色い木の实、コショウの实
かにオムレツ	いためる	カニ、タマゴ	岩盐、コショウの实
きのこオムレツ	いためる	キノコ、タマゴ	茶色い木の实、コショウの实
イタリアンオムレツ	いためる	ジャガイモ、タマネギ、タマゴ	岩盐、コショウの实
あさりバタ-	いためる	アサリ	岩盐、茶色い木の实
きのこのソテ-	いためる	キノコ	岩盐、コショウの实
きんぴら	いためる	ゴボウ、ニンジン	ムラサキの豆、木のミツ
目玉焼き	いためる	タマゴ	岩盐、コショウの实
ニジマスのソテ-	いためる	ニジマス、ニンジン、ジャガイモ	茶色い木の实、コショウの实
スズキのムニエル	いためる	スズキ、ニンジン、ジャガイモ、パッションフル-ツ	茶色い木の实、コショウの实
しゃぶしゃぶサラダ	にる	イノシシ肉、各种野菜	ムラサキの豆、水色の木の实
クラムチャウダ-	にる	各种贝类、ミルク、タマネギ	黄色いつぼみ、岩盐
肉じゃが	にる	イノシシ肉、ジャガイモ、ニンジン	ムラサキの豆、木のミツ
ポトフ	にる	イノシシ肉、ジャガイモ、タマネギ、ニンジン	黄色いつぼみ、岩盐
イワシのつみれ汁	にる	イワシ、アサツキ	ムラサキの豆、コショウの实
オニオンス-プ	にる	タマネギ、ニンジン	黄色いつぼみ、岩盐
はとのス-プ	にる	ハト肉、アサツキ	岩盐、コショウの实
カモなべ	にる	カモ肉、アサツキ、ニンジン	ムラサキの豆、岩盐
ゆでたまご	にる	タマゴ	岩盐
石狩なべ	にる	サケ、アサツキ、ニンジン、ダイコン	ムラサキの豆、岩盐
たぬきなべ	にる	タヌキ肉、ニンジン、タマネギ	ムラサキの豆、岩盐
豚汁	にる	イノシシ肉、ニンジン、ダイコン、アサツキ	ムラサキの豆、岩盐
もみじなべ	にる	シカ肉、ニンジン、ゴボウ、アサツキ	ムラサキの豆、岩盐
タケノコのにもの	にる	タケノコ、ニンジン、ゴボウ、ダイコン	ムラサキの豆、木のミツ
オオカミなべ	にる	オオカミ肉、ニンジン、ダイコン、アサツキ	ムラサキの豆、水色の木の实
クリ-ムシチュ-	にる	各种肉、ミルク、ニンジン、ジャガイモ	黄色いつぼみ、コショウの实
キスのフライ	あげる	キス	岩盐
オニオンフライ	あげる	タマネギ	岩盐
フライドポテト	あげる	ジャガイモ	岩盐、コショウの实
かきフライ	あげる	カキ	岩盐
あじフライ	あげる	アジ	岩盐
鸟のからあげ	あげる	鸟肉	ムラサキの豆、岩盐
かきあげ	あげる	ジャガイモ、ゴボウ、ニンジン	岩盐
マハゼのてんぷら	あげる	マハゼ、パンの实	岩盐
れんこんチップ	あげる	レンコン	岩盐
ポテトサラダ	むす	ジャガイモ、ニンジン	岩盐、コショウの实
カニのすがたむし	むす	カニ	ムラサキの豆
ふかしイモ	むす	タロイモ	岩盐
ちゃわんむし	むす	各种鸟肉、キノコ、タマゴ	ムラサキの豆、岩盐
プリン	むす	タマゴ	木のミツ、茶色い木の实
むしウニ	むす	アカウニ	ムラサキの豆

接着说一下六种烹饪方式的做法，拌（さばく）只需要将食物切碎即可，是最简单的。烤（焼く）需要用触笔在每一片食物上画圈，把所有食物翻一面，当然是越快越好，否则野菜和水果烤久了之后就会变黑。炒（いためる）需要用触笔来回划动翻炒食物，最长需要十几秒时间，视食物多少而定，过久的话食物也会变黑。煮（にる）需要消耗水1L，用触笔缓缓地沿着锅画圈搅拌食物即可，注意不要让汤溅出来。炸（あげる）需要消耗油脂一份，按照提示的数字顺序依次点食物即可，注意不能炸太久哦。蒸（むす）需要消耗水1L，对着麦克风吹







气，保持横杠在蓝色框的区域内浮动即可。

特别需要说一下关于用蘑菇做料理的问题，一般来说做出来的料理如果飘出骷髅标记，那么肯定是有毒的蘑菇导致的，为了解决这个问题，用多个蘑菇作为材料就可以了，试一下吧。



作为据点的山洞一开始空空如也，只有能够存放5个道具的简易柜子，随着游戏的逐渐进行，可以制作各种家具，把据点装修得漂亮舒适。最需要先做好的是柜子，用绳子和圆木作为材料就可以了，三次建造之后可以存放20个道具。然后把床和桌椅做出来，做床的材料是绳子、圆木、树叶和毛皮，做桌椅的原料是绳子、圆木和毛皮，椅子完成之后看起来简直跟沙发一样豪华。熏制器是最后完成的家具，用绳子和圆木一步就可以完成，不像前作分三步制作。第一次建造木筏时只需要绳子和圆木就可以了，而为了逃生建造的第二个木筏还需要用上毛皮，记得提前准备出来。

两处草原建造新据点需要的材料是绳子、圆木和大量树叶，神奇的是建造完成之后里面的家具一应俱全，并且储存的物品、柴火之类与山洞据点共同，就好比玩《生化危机》时在洋馆放进大箱子的东西能在南极基地取出来一样。本来我还担心在树上的屋子里会不能用火，实际上完全不存在这个问题，而且即使遇到暴风雨，这个结实的木屋也不会损坏，看来是我想太多了。更神奇的是如果将同伴留在某个据点，自己前往另一个据点睡觉，那么第二天早上醒来的时候会看到同伴站在旁边向你问好，不仅同伴自动跑过来了，连饲养的鸡和山羊也一起过来了……

本作做家具的系统改进过了，按照屏幕上的指示切削完圆木之后，必须找到正确的位置才能进行下一步的连接，特别要注意楔口的方向，当屏幕上两个锤子图标重合时点一下连接处才能成功连接。虽然说起来很简单，实际做起来可能需要将木材翻转很多次才能找到正确的位置。

同伴篇

说实话我并不喜欢本作的人设，男生不算帅气，而女生也不够可爱，最郁闷的是同伴每天板着脸说话，拜托同伴做一点事情就会立刻看到对方不高兴的样子，不过在好感度提高之后，就能看到同伴带着微笑说“早上好”了。本作中同伴的用处是很大的，除了能像前作一样做饭、搓绳子、做竹篓和薰干食物之外，还能当成活动储存柜储存20个道具，能方便地随时存取，此外还可以拜托同伴外出寻找树枝和食物。提高同伴好感度需要注意以下问题：

1、尽量不要让火焰熄灭，一旦火焰熄灭后同伴觉得冷的话，好感度就会下降。

2、不要拜托同伴做太多的事情，比如一天搓6米以上的绳子，否则好感度下降。

3、每天与同伴对话，选择“调子はどう?”，之后可以听到好感度上升的音效，不过每天只

能对话一次。

4、与同伴对话到好感度不再上升时，送项链给同伴可以继续提高好感度，送几次之后游戏背景音乐还会发生改变。

与同伴好感度足够高之后，一起前往温泉选择第一项就两个人一起泡温泉了，此外每天还可以享受到丰盛的大餐。关于项链制作需要特别说一下，制作项链的材料是各种贝壳和彩色石子，用触笔在屏幕上来回划动进行打磨，当画面下方的椭圆形标志与右边红色位置重合时效果最好。特别要注意的是不要过度打磨同一个物品，否则会把它弄碎，这样的话制作项链的6个材料就会全部消失。跟同伴对话选择“渡すものがある”和“あげる”就可以把这件亲手制作的礼物送给对方。

脱出篇

虽然在岛上生活得很开心，不过最终目的还是离开小岛，离开小岛的途径一共就4种，在详细说脱出方法之前，先说一下地图和潜水。

在探索篇里我提到了三个潜水点，在退潮时有2小时时间可以用来潜水，按照提示用触笔在屏幕上划动就可以进行潜水了，一秒只能划一次，速度过快效果适得其反。当蓝色鱼群游过时，就要用手指按住右下角的肺部图标进行屏气，用触笔是不行的哟，屏气等鲨鱼游过之后再继续下潜，到海底进行探索。在区域1潜水可以找到地图C，区域3找到地图B，草原2找到地图A，最后一张地区在丛林里那只大猩猩手里。

在大地震事件遇到第三幸存者之后，带着同伴去见到大猩猩发生事件，下次就可以接近它了，选择“话す”，对着麦克风模仿大猩猩的叫声，声音要尽量轻，不要一音一顿，尽量带一点长音。模仿成功后大猩猩就会将双手高举过头顶拍手，如果做不好的话，记得先存个中断存档多加练习。连续4次模仿成功后，选择“物をあげる”就可以给它东西，出现感叹号时给项链，出现紫色图标时给菠萝，出现绿色图标时给便当，然后大猩猩就会给你无线机和地图D。地图D上标记着制作项链需要的各种彩色石子的搜集地点，而无线机则是离开小岛需要的道具之一，只有在大地震之后才能得到无线机。

脱出途径1——木筏。在悬崖看到远方有轮船通过后，就可以在草原2的海边制作木筏了，完成后在看到轮船的那个时间段带着同伴乘坐木筏离开就可以获救。

脱出途径2——无线机。带着无线机前往悬崖最高处，使用无线机选择“火山”，就会有直升飞机来将两人救走；若选择“遗迹”，必须去一次海边的遗迹，然后再次来到悬崖使用无线机才能获救。

脱出途径3——橡皮艇。必须有地图A在手，将空瓶装满水带上，在同伴和自己的背包里装满食物，便当也好蘑菇也罢，效果都一样。和同伴一起乘坐橡皮艇来到临近的小岛获救。

脱出途径4——烽火。在悬崖看到直升飞机的事件发生后，带着取火器、火把和两根圆木，自己一个人来到悬崖，下午4点发生事件获救。另一个点燃烽火的方法要复杂得多，带着火把探索遗迹，点燃墙壁上的烛台，发现隐藏的烽火台，在下午6点以前点燃所有的5个烽火台就可以发生事件获救。遗迹内有2个烽火台，另外3个分别分布在湖心、沼泽、丛林，带上取火器、树枝若干、火把、弓和铁箭，与同伴一起来到丛林的烽火台旁就可以触发点燃最后一个烽火台的事件。

各位努力吧，祝游戏愉快！





设施	必要点数	出现条件
畑のウネ+1	1000pts	初始
畑のウネ+2	1500pts	畑のウネ+1扩建后。
钓り用栈桥+1	2000pts	初始
钓り用栈桥+2	4000pts	村4星紧急任务“激突！雪狮子ドドブランゴ”通过后。
投网マシーン	6000pts	村紧急任务“一对の巨影”通过后。
或集会所5星紧急任务“迫り来る仙高人”通过后。 *必须升级钓り用栈桥+2。		
采掘ポイント+1	4000pts	村4星紧急任务“激突！雪狮子ドドブランゴ”通过后。
采掘ポイント+2	6000pts	集会所5星任务“迫り来る仙高人”通过后。
或村长紧急任务“紧急事态发生”通过后。		
采掘ポイント+3	8000pts	集会所7星任务“接近！ラオシャンロン”通过后
爆弹采掘	6000pts	村4星紧急任务“激突！雪狮子ドドブランゴ”通过后
虫の茂み+1	3000pts	村2星紧急任务“肉食龙のリーダー”通过后。
虫の茂み+2	5000pts	集会所5星紧急任务“迫り来る仙高人”通过后。
或村长紧急任务“紧急事态发生”通过后。		
虫の茂み+3	7000pts	集会所7星紧急任务“接近！ラオシャンロン”通过后。
虫の木	6000pts	村5星紧急任务“绝对强者”通过后。
キノコの木	1000pts	初始
高级キノコの木	2500pts	キノコの木建立后。
最高级キノコの木	4000pts	高级キノコの木建立后。
试作型ハチの巢箱	1000pts	村4星紧急任务“激突！雪狮子ドドブランゴ”通过后。
正式型ハチの巢箱	3000pts	试作型ハチの巢箱建立后。
改良型ハチの巢箱	5000pts	正式型ハチの巢箱建立后。
トレニャーの船	500pts	村☆3紧急クエスト通过后もしくはダ 下载官方特典、采集任务出现后。
洞窟の大剑	——	村5星“绝对强者”通过后。

虫の木资料

白猫锤

王族カナブン、ドスヘラクレス、マレコガネ、キラビートル、セッチャクロアリ、カンタロスの甲壳、カンタロスの羽、不死虫、にが虫、光虫、忍耐の种、怪力の种、はじけクルミ、カラの实

黑猫锤

李凯强　MHP2的朋友来联机吧！
读者资料　男，18岁，云南省玉溪市峨山县大白邑，653200

ランゴスタの羽、マレコガネ、忍耐の种、にが虫、カラの实、オオナナホシ、カクバッタ、光虫、王族カナブン、ランゴスタの甲壳、キラビートル、不死虫、セッチャクロアリ、雷光虫、钓りフィーバエ、ヤマイモムシ、虹色コガネ、オオツノアゲハ、カンタロスの薄羽、ドスヘラクレス

金猫锤
オオツノアゲハ、ヤマイモムシ、怪力の种、忍耐の种、ランゴスタの羽、ランゴスタの薄羽、雷光虫、カクバッタ、ランゴスタの甲壳、カンタロスの薄羽、カンタロスの甲壳、オオナナホシ、虹色コガネ、虫の死骸

农场采掘点矿石资料

采掘ポイント　初期
石ころ、砥石、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、冰结晶、铠玉、水光原珠、圆盘石、铠石

采掘ポイント+1
石ころ、圆盘石、铁矿石、大地の结晶、マカライト矿石、ドラグライト矿石、冰结晶、铠石、铠玉、上铠玉、ライトクリスタル、水光原珠、阳翔原珠、修罗原珠

采掘ポイント+2
マカライト矿石、ドラグライト矿石、カブレライト矿石、ライトクリスタル、大地の结晶、上铠玉、阳翔原珠、修罗原珠、虹色矿石、坚铠玉、ノヴァクリスタル

采掘ポイント+3
ドラグライト矿石、カブレライト矿石、マカライト矿石、坚铠玉、ユニオン矿石、虹色矿石、ノヴァクリスタル、琉璃原珠、修罗原珠
ドキドキノコ、マンドラゴラ、マヒダケ、ニトロダケ、毒テングダケ、アオキノコ、混沌茸

农场钓点资料

钓り用栈桥
小金鱼、春夜鲤、ハリマグロ、はじけイワシ、眠鱼、サシミウオ、キレアジ

钓り用栈桥+1
小金鱼、春夜鲤、ハリマグロ、はじけイワシ、眠鱼、カクサンデメキン、バクレツアロワナ、ハレツアロワナ

钓り用栈桥+2
小金鱼、春夜鲤、カクサンデメキン、バクレツアロワナ、ハレツアロワナ

投网マシーン
キレアジ、サシミウオ、ハリマグロ、バクレツアロワナ、ハレツアロワナ、古代鱼、水龙の鳞、翠水龙の鳞、カクサンデメキン、眠鱼、小金鱼、春夜鲤、はじけイワシ

猫探险船获得物品

—— 雪山 ——

200pts： 兽骨、ハチミツ、ペイントボール、ファンゴの毛皮、生肉、空きビン、捕获用麻醉药、光虫、冰结晶
300pts： 龙苔、铠玉、アルビノエキス、マカライト矿石、ランゴスタの甲壳、大きな骨、ハチミツ、カラ骨【小】、トラップツール、龙骨【小】、鸣き袋、ネット、光虫、耐雪珠、凉风珠
500pts： ネット、トラップツール、铠玉、上铠玉、小金鱼、电气袋、アルビノエキス、大きな骨、ギアノスの鳞、ブランゴの毛、龙苔、力投珠、角笛
1000pts： ドスヘラクレス、铠石、上铠玉、电击袋、电气袋、ドラグライト矿石、小金鱼、トラップツール、ブランゴの刚毛、ギアノスの上鳞、龙玉、神龙苔、雷光エキス、修罗原珠、王族カナブン、研磨珠、坚牢な骨、龙の牙、ネット

—— 密林 ——

200pts： ニトロダケ、火龙の体液、铠玉、ハチミツ、コンガの毛、モンスターのフン、モンスターの体液、ランポスの牙、捕获用麻醉药、耐菌珠、カラの实
300pts： 龙木、生肉、カラの实、铠玉、大地の结晶、モンスターのフン、飞龙のフン、鸣き袋、火龙の体液、天盾珠、ランポスの牙、盾蟹の小壳、モンスターの体液、ハチミツ、カンタロスの甲壳、カンタロスの羽、奇面族のお宝
500pts： 飞龙のフン、カラ骨【小】、黑真珠、

铠玉、上铠玉、鸣き袋、火炎袋、ケルビの角、火龙の体液、カンタロスの甲壳、カンタロス头、龙木、天盾珠、力投珠、千里珠

1000pts： 神龙木、龙玉、カブレライト矿石、铠玉、上铠玉、坚龙骨、坚牢な骨、爆炎袋、カンタロスの薄羽、カンタロスの坚壳、モンスターの浓汁、雷光珠、カンタロスの头、エビの大壳

—— 沙漠 ——

200pts： サボテンの花、モンスターのフン、トラップツール、火药草、マンドラゴラ、大食いマグロ、ゲネポスの麻痹牙、盾蟹の小壳、小金鱼、光虫、キラビートル、水光原珠、温风珠

300pts： 爆药、モンスターのフン、トラップツール、小タル、マンドラゴラ、キラビートル、铠玉、ゲネポスの麻痹牙、ランゴスタの甲壳、ランゴスタの羽、祸々しい布、水光原珠、耐麻痹珠

500pts： 爆药、大タル、铠玉、龙骨【中】、龙骨【大】、砂龙の鳞、エビの小壳、龙苔、祸々しい布、钓力珠、麻痹袋

1000pts： ドス大食いマグロ、ランゴスタの薄羽、祸々しい布、修罗原珠、达人のドクロ、虹色コガネ、上铠玉、铠玉、ランゴスタの坚壳、エビの大壳、神龙苔、坚龙骨、龙玉、砂龙の上鳞、ゲネポスの上鳞

—— 沼地 ——

200pts： 爆药、コンガの毛、生肉、イーオスの鳞、空きビン、セッチヤクロアリ、大タル、兽骨

300pts： 生肉、トラップツール、大タル、ニトロダケ、ライトクリスタル、铠玉、狂走エキス、兽骨、龙の爪、ゲネポスの麻痹牙、イーオスの毒牙、ランゴスタの羽、カンタロスの甲壳、カンタロスの头、镰蟹の小壳、龙苔、祸々しい布、水光原珠、耐眠珠

500pts： 爆药、ライトクリスタル、铠玉、狂走エキス、龙の爪、イーオスの毒牙、カンタロスの甲壳、カンタロスの羽、カンタロスの头、龙苔、落し物の伞、祸々しい布、防盗珠

1000pts： 大タル、龙骨【大】、坚龙骨、猛毒袋、坚牢な骨、古代鱼、イーオスの上鳞、王族カナブン、龙苔、神龙苔、モンスターの浓汁、雷光エキス、カンタロスの坚壳、カンタロスの薄羽、上龙骨、上铠玉、コンガの刚毛、龙玉

—— 森丘 ——

200pts： ランポスの鳞、火龙の体液、ブーメラン、特产キノコキムチ、ランポスの牙、なぞの骨、潜伏珠、ケルビの角、生肉、マタタビ、鸣き袋、ハチミツ、小タル、モンスターのフン

300pts： 铠玉、上铠玉、龙骨【小】、祸々しい布、火龙の体液、キラビートル、虹色コガネ、龙木、奇面族のお面、飞龙のフン、タルの盖、耐绝珠、ランポスの牙、ハチミツ、生肉、龙の爪、奇面族のお宝

500pts： 飞龙のフン、上铠玉、キラビートル、虹色コガネ、火炎袋、上龙骨、龙の爪、火龙の体液、龙木、肉球のスタンプ、千里珠、奇面族のお宝、祸々しい布

1000pts： 龙の爪、铠玉、上铠玉、坚铠玉、爆炎袋、上龙骨、达人のドクロ、古代鱼、祸々しい布、落し物の伞、肉球のスタンプ、雷光エキス、龙木、神龙木、流水珠、琉璃原珠、龙玉、エビの大壳

—— 火山 ——

200pts： カラの实、マンドラゴラ、ドスヘラクレス、大地の结晶、ドラグライト矿石、铠玉、イーオスの毒牙、イーオスの鳞、とがった爪、蛇龙の皮

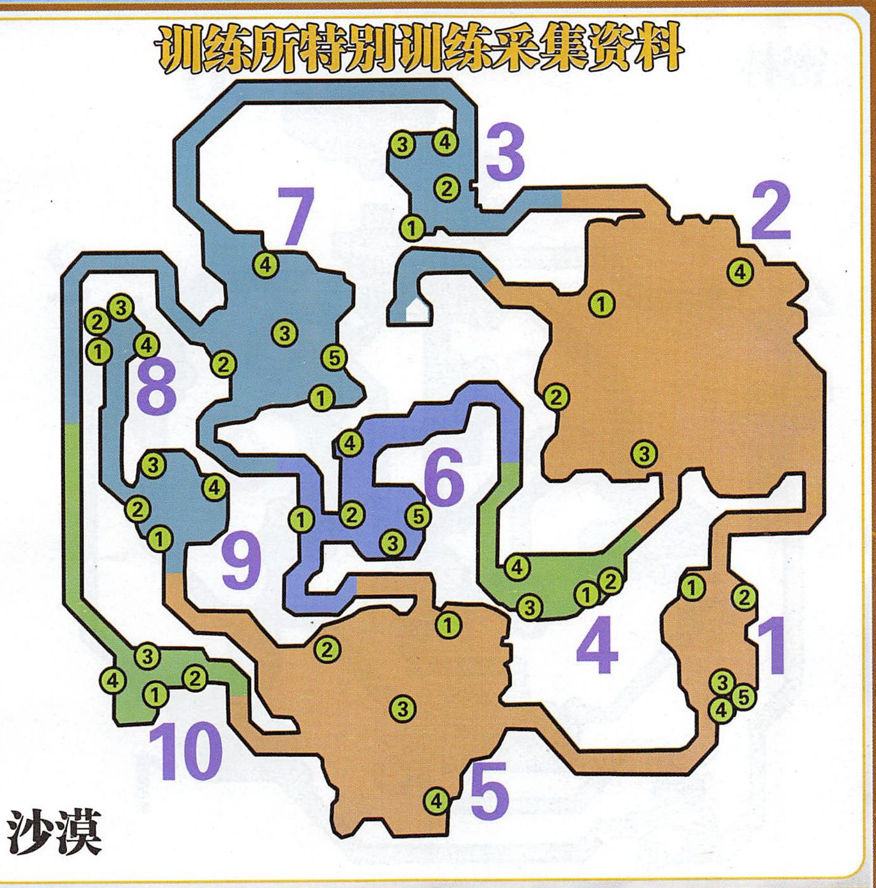
300pts： マンドラゴラ、マカライト矿石、ドラグライト矿石、红莲石、ドスヘラクレス、虹色コガネ、龙骨【中】、蛇龙の皮、缟模样の皮、イーオスの毒牙、龙木、龙苔、祸々しい布、阳翔原珠、修罗原珠

500pts： マンドラゴラ、ドスヘラクレス、虹色コガネ、红莲石、上铠玉、睡眠袋、イーオスの毒牙、龙木、龙苔、肉球のスタンプ、祸々しい布、修罗原珠、祝珠、缟模样の皮

1000pts： カブレライト矿石、狱炎石、红莲石、铠玉、上铠玉、坚铠玉、重铠玉、猛毒袋、坚龙骨、ランゴスタの薄羽、ランゴスタの坚壳、祸々しい布、龙木、龙苔、神龙木、神龙苔、龙玉、イーオスの上鳞、肉球のスタンプ



训练所特别训练采集资料



1区			
①	大タル	采点	6次
②	クーラードリンク	虫点	2次
③	にが虫	虫点	5次
④	ピッケル	采点	3次
⑤	キレアジ&サシミウオ	钓点	无限

2区			
①	ペイントボール	采点	3次
②	携带砥石	采点	4次
③	地图	采点	1次
④	回复药	采点	3次

3区			
①	大タル爆弾	矿点	3次
②	ペイントボール	采点	2次
③	虫あみ	采点	4次
④	钓りミミズ	采点	10次

4区			
①	回复药グレート	采点	4次
②	大タル爆弾	矿点	3次
③	强走药	矿点	2次
④	支给专用闪光玉	矿点	1次

5区			
①	携带肉焼きセット	采点	1次
②	虫あみ	采点	3次
③	千里眼の药	采点	3次
④	爆药	采点	5次

6区			
①	小タル爆弾	矿点	9次
②	调合书2入门篇	采点	1次
③	モドリ玉	采点	1次
④	钓りミミズ	虫点	5次
⑤	キレアジ&サシミウオ	钓点	无限

7区			
①	トウガラシ	采点	6次
②	クーラードリンク	采点	3次
③	携带砥石	采点	4次
④	音爆弾	虫点	4次
⑤	キレアジ&サシミウオ	钓点	无限

8区			
①	支给专用秘药	虫点	1次
②	携带食料	采点	4次
③	调合书1入门篇	采点	1次
④	鬼人药	采点	1次

9区			
①	强击ビン	采点	12次
②	解毒药	采点	4次
③	ピッケル	采点	4次
④	回复药	采点	5次

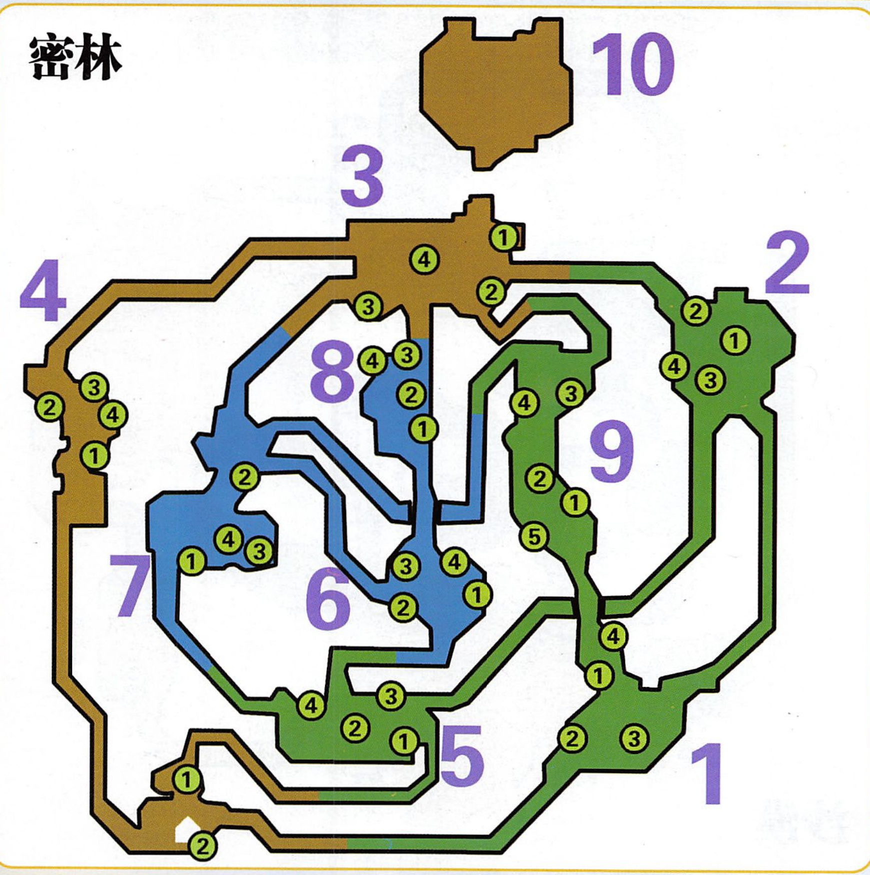
10区			
①	携带シビレ	矿点	1次
②	回复药グレート	采点	6次
③	携带砥石	采点	4次
④	音爆弾	采点	3次

怪物剥取资料	
小盾蟹	小タル爆弾
黄速龙	麻痹投げナイフ
小沙龙	サシミウオ
甲壳蜂	千里眼の药
草食甲龙	生肉
黑猫	こんがり鱼

要点提示：

采集音爆弹是提高效率的关键。

葛岩	如果某年某月某日PSP多了一台，那肯定是me的。
读者资料	男，17岁，江苏省连云港市杨集高级中学高一（9）班，222221



营地			
①	回复药グレート	采点	4次
②	キレアジ&サシミウオ	钓点	无限

1区			
①	大タル爆弹	矿点	3次
②	携带砥石	采点	2次
③	素材玉	采点	5次
④	虫あみ	采点	3次

2区			
①	光虫	虫点	5次
②	解毒药	采点	4次
③	ネット	采点	3次
④	ピッケル	采点	3次

3区			
①	鬼人药	矿点	1次
②	携带肉焼きセット	采点	1次
③	钓りミミズ&钓りカエル	采点	10次
④	支给专用秘药	虫点	1次

要点提示：

使用钓りカエル在钓点可以把水龙钓上岸。

4区			
①	携带砥石	矿点	3次
②	回复药	采点	4次
③	地图	采点	1次
④	ペイントボール	采点	2次

5区			
①	调合书2入门篇	采点	1次
②	ドキドキノコ	采点	2次
③	ピッケル	采点	4次
④	携带食料	采点	3次

6区			
①	千里眼の药	采点	3次
②	携带砥石	采点	3次
③	虫あみ	采点	3次
④	爆药	采点	6次

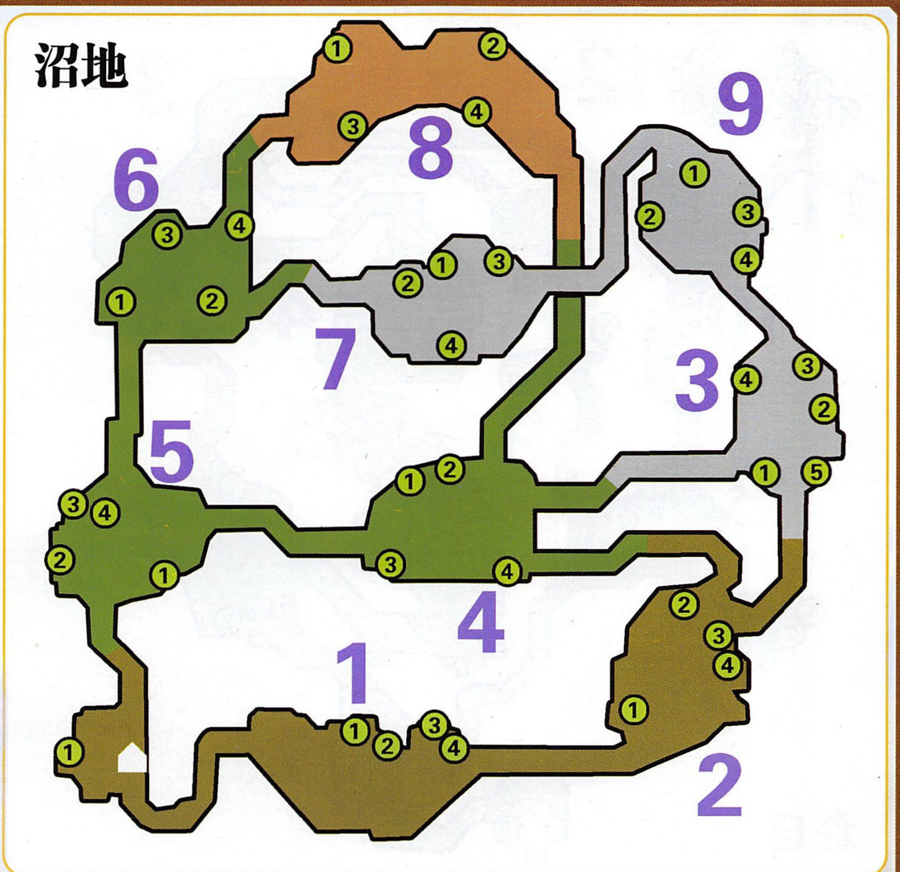
7区			
①	トラップツール	矿点	2次
②	携带シビレ	矿点	1次
③	支给专用闪光玉	采点	1次
④	消臭玉	采点	3次

8区			
①	爆雷针	矿点	5次
②	调合书1入门篇	采点	1次
③	モドリ玉	采点	1次
④	回复药	采点	5次

9区			
①	回复药グレート	采点	4次
②	音爆弹	采点	4次
③	大タル	采点	6次
④	大タル爆弹	矿点	6次
⑤	キレアジ&サシミウオ	钓点	无限

怪物剥取资料	
草食龙	生肉
小鹿	应急药
野猪	支给用闪光玉
小猪	携带砥石
小桃毛兽	回复药
小盾蟹	小タル爆弹
地虫	容养剂
甲壳蜂	千里眼の药

贺杰昭	人生是一款不能存档的游戏。
读者资料	男，12岁，北京市丰台区芳群园一区13号楼三单元1409，100078



营地			
①	キレアジ&サシミウオ	钓点	无限

1区			
①	携带肉焼きセット	采点	1次
②	调合书2入门篇	采点	1次
③	光虫	虫点	5次
④	毒投げナイフ	采点	5次

2区			
①	回复药	采点	3次
②	ホットドリンク	采点	2次
③	虫あみ	采点	3次
④	ピッケル	采点	3次

3区			
①	素材玉	采点	4次
②	ペイントボール	采点	4次
③	大タル爆弹	矿点	3次
④	支给专用落とし穴	矿点	1次
⑤	キレアジ&サシミウオ	钓点	无限

4区			
①	消臭玉	采点	3次
②	モドリ玉	采点	1次
③	千里眼の药	采点	3次
④	解毒剂	采点	5次

5区			
①	携带砥石	采点	2次
②	地图	采点	1次
③	回复药	采点	5次
④	ペイントボール	采点	2次

6区			
①	钓りミミズ	采点	9次
②	ドキドキのコ	采点	3次
③	小タル爆弹	采点	8次
④	解毒药	采点	5次

7区			
①	爆雷针	矿点	5次
②	回复药グレート	采点	5次
③	虫あみ	采点	3次
④	鬼人药	采点	1次

8区			
①	调合书1入门篇	采点	1次
②	支给专用秘药	虫点	1次
③	携带食料	虫点	4次
④	ピッケル	采点	3次

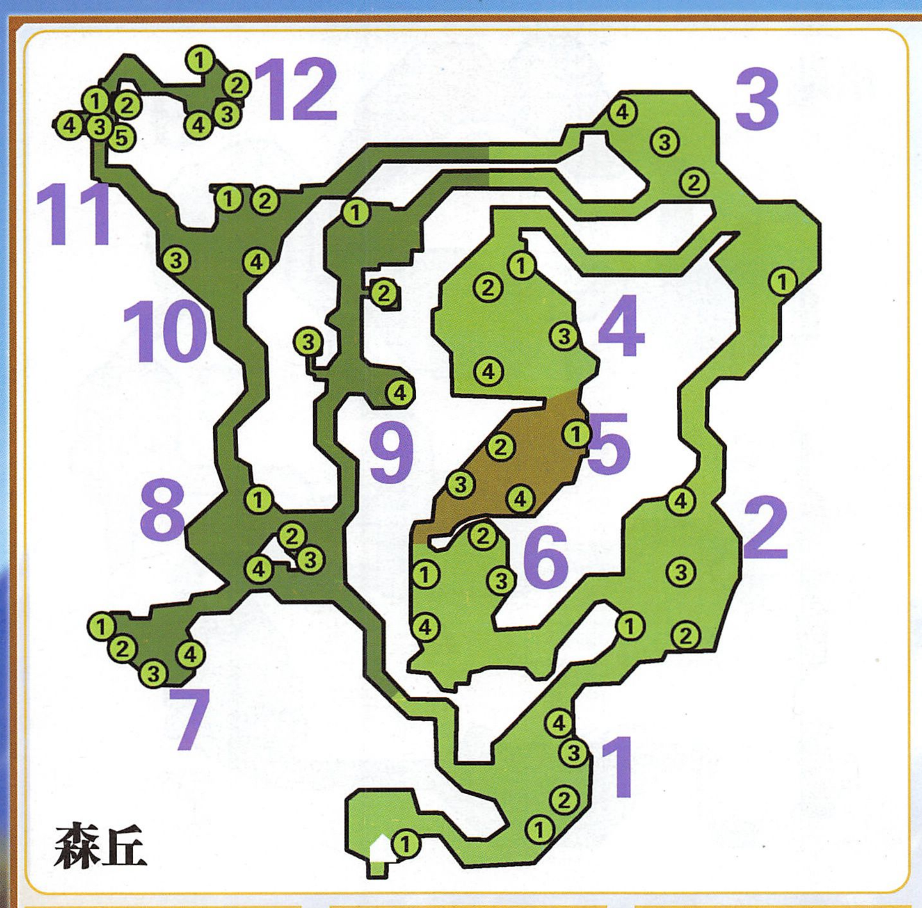
9区			
①	携带砥石	采点	3次
②	携带シビレ	矿点	1次
③	ホットドリンク	采点	4次
④	支给专用闪光玉	矿点	1次

怪物剥取资料	
草食龙	生肉
野猪	支给用闪光玉
黄速龙	麻痹投げナイフ
红速龙	毒投げナイフ
小猪	携带砥石
小桃毛兽	回复药
黑猫	こんがり鱼
地虫	容养剂
甲壳蜂	千里眼の药
大雷光虫	回复药

调合提示：

大タル＋爆药＝大タル爆弹。

白银河	飞，飞，飞，PG飞向千家万家。
读者资料	男，18岁，山东德州德州一中高三30班，253000



营地			
①	キレアジ&サシミウオ	钓点	无限

1区			
①	回复药	采点	5次
②	地图	采点	1次
③	にが虫	虫点	5次
④	携带砥石	采点	3次

2区			
①	虫あみ	采点	4次
②	ハリの实	采点	10次
③	音爆弹	采点	3次
④	カラの实	采点	10次

3区			
①	携带肉焼きセット	采点	1次
②	药草	采点	6次
③	素材玉	采点	10次
④	ピッケル	采点	4次

4区			
①	药草	采点	8次
②	携带砥石	采点	3次
③	解毒药	采点	4次
④	大タル	采点	3次

5区			
①	支给专用大タル爆弹/大タル爆弹	矿点	3次
②	モドリ玉	采点	3次
③	回复药グレート	采点	5次
④	支给专用闪光玉	采点	1次

6区			
①	トラップツール	矿点	2次
②	ネット	采点	3次
③	调合书2初级篇	采点	1次
④	千里眼の药	采点	3次

7区			
①	回复药	采点	5次
②	支给专用闪光玉	采点	1次
③	ピッケル	采点	3次
④	虫あみ	采点	2次

8区			
①	ネット	采点	3次
②	小タル爆弹	采点	5次
③	ペイントボール	采点	3次
④	小タル	采点	6次

9区			
①	投げナイフ	采点	4次
②	光虫	虫点	5次
③	回复药	采点	4次
④	ピッケル	采点	3次

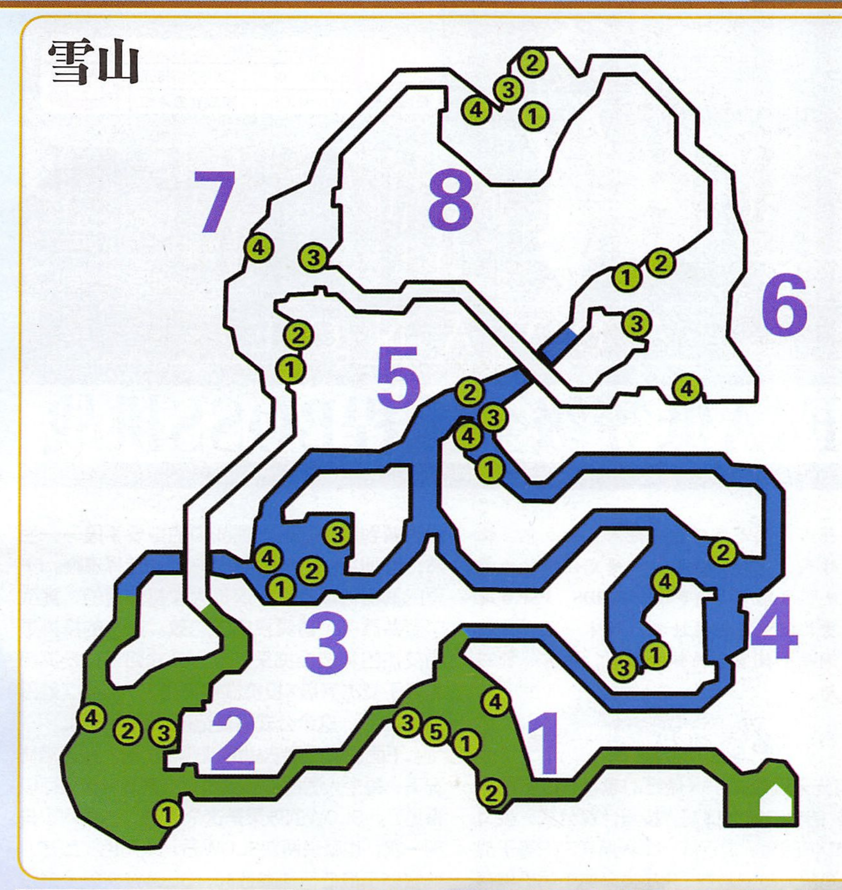
10区			
①	爆药	采点	6次
②	ペイントボール	采点	4次
③	解毒药	采点	4次
④	调合书1入门篇	采点	1次

11区			
①	钓りミミズ	采点	10次
②	鬼人药	采点	1次
③	携带砥石	采点	3次
④	支给专用落とし穴	矿点	1次
⑤	キレアジ&サシミウオ	钓点	无限

12区			
①	强击ビン	采点	12次
②	携带シビレ	虫点	1次
③	支给专用秘药	采点	1次
④	携带食料	采点	5次

冯波 《PG》的意思是：Please get it！大家都来拿吧！
读者资料 男，19岁，浙江省宁波市江东区通途路319弄37幢301室，315040

雪山



森丘怪物剥取资料	
草食龙	生肉
小鹿	应急药
野猪	支给用闪光玉
蓝速龙	投げナイフ
小猪	携带砥石
黑猫	こんがり鱼
奇面族	鬼人药

1区			
①	光虫	虫点	5次
②	地图	采点	1次
③	回复药	采点	5次
④	ペイントボール	采点	3次
⑤	キレアジ&サシミウオ	钓点	无限

2区			
①	携带食料	虫点	3次
②	支给用大タル爆弹	矿点	2次
③	支给专用秘药	采点	1次
④	钓りバッタ	采点	5次

3区			
①	支给专用闪光玉	矿点	1次
②	モドリ玉	采点	1次
③	调合书2初级篇	采点	1次
④	虫あみ	采点	4次

4区			
①	回复药グレート	采点	3次
②	携带肉烧きセット	矿点	1次
③	大タル爆弹	矿点	2次
④	素材玉	采点	3次

5区			
①	小タル爆弹	矿点	5次
②	千里眼の药	采点	3次
③	解冰剂	采点	1次
④	ホットドリンク	采点	2次

6区			
①	爆雷针	矿点	3次
②	爆药	采点	3次
③	回复药グレート	采点	5次
④	ピッケル	采点	3次

7区			
①	毒投げナイフ	采点	5次
②	ピッケル	采点	3次
③	携带砥石	采点	5次
④	大タル	采点	3次

8区			
①	ペイントボール	采点	6次
②	调合书1入门篇	采点	1次
③	携带シビレ	矿点	1次
④	ホットドリンク	采点	4次

怪物剥取资料	
长毛象	生肉
双角鹿	应急药
野猪	支给用闪光玉
白速龙	眠投げナイフ
甲壳蜂	千里眼の药

要点提示：

2区秘药采集点在悬崖中部，要从上面向下跳。

聂久远	为了某年某月某日某时某分某秒，我能得到“PG小编”的称号，我正在努力进学中。
读者资料	男，16岁，北京密云县果园西里甲区2号楼5#402，101500



FF4A低等级全流程BOSS挑战

虽然如今的游戏圈已经进入了大众化、快餐化的时代，但对“经典”的研究任何时候都是游戏迷们乐此不疲的事情。在NDS、PSP当道的今天重拾GBA王朝的经典，回味一下“将游戏研究到每个数字”的怀旧感觉，亦有一种别样的乐趣。

战前教程

首先来说说关于《最终幻想Ⅳ（以下简称FF4）》的EXP获得情况。按照计算公式，战斗后获得EXP的情况是这样：个人所获EXP等于战斗中所有敌人EXP总数/我方战斗结束后仍然存活人数。可见，本作的EXP讲求的是平均，而且离队的成员也能获得EXP。为了避免不必要的升级，我们只打BOSS战和部分不能逃跑的战斗。这样一来就能把能获得的EXP降到最小，这也是本次挑战的目的所在。此挑战不同于以往使用人物EXP秘技（BUG技）来完成FF4中塞西尔、罗莎、莉蒂亚、凯因、艾杰以LV1、16、16、31、25的等级面对最终战的挑战。本次挑战是能上的全角色都参加BOSS战，是本质上的平均最低LV。另外说到逃跑，它可能是我们在本次挑战中最常用的一个指令，不过FF4A有个很讨厌的设定，那就是逃跑成功会有一定几率丢失部分金钱，丢失的金钱按照目前所有的金钱总数、掉钱几率以及乱数决定。不过就算这样，我们还是要跑！战斗中如果遇到先制攻击，100%能够逃跑，特殊的是，FF存档时会自动记录乱数，所以有些时候会肯定遇到被偷袭的战斗，那么再遇到后SL。交换前后排，逃跑后再用魔法回复，把伤害减到最小，这是挑战中的重要手段——当然，也可以把敌人杀得剩下一个再选择逃跑。FF里的武器可以投掷，这是大家都知道的，挑战中要熟悉各个道具投掷的功效。这次的投掷是由艾杰的特技投掷来完成，公式如下：投掷伤害等于艾杰等级X投掷武器攻击力+乱数（范围为0-99）。这个公式需要记住，后面有用。

下面说说白魔法里的减速和加速。在正常情况下，每个人的行动参数是16（游戏内存里可以看见），SLOW的效果是这个值+8，效果可以叠加一次，也就说两次SLOW后，该角色（敌方）就会处于最低行动参数32，SLOW2次以上就没用了。而FAST效果则是行动参数第一次减2，仍然是2次有效，达到最快行动速度参数12。那么如果我方连中2次SLOW，用加速不是要6次吗？对，这和我们平常习惯性的中了SLOW就用FAST变回来不一样，所以解除这一状态的最好还是用白魔法常态或万能药。灵活掌握此技巧在ATB战斗中是有效的行动手段（后文里提到的减速不多说明的情况下都指代2次SLOW）。同样要掌握的就是反射魔法的利用，如果不会，后面文章中有详解。

最后就是攻略里的限制条件，为了攻略的观赏性，我还是决定进商店，其实本挑战不进商店也是可以完成的，只是花费的时间更多。老实说，我没这个耐性……不使用可以降低平均等级的里技；不参加除BOSS战和固定战之外的任何战斗（也就是全部逃跑）；不使用任何增长HP和MP最大值的道具。

黄磊 | 大学生活是很迷茫的，只有掌机始终伴你左右。
读者资料 | 男，20，北京市燕山区羊耳峪十三号楼四单元602，102511

下图就是最后的等级，平均26.6，这是不用秘技的情况下最低的了。



挑战流程

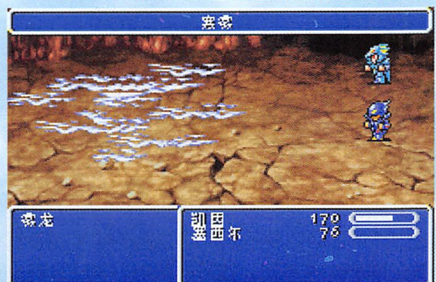
一 地上世界篇

看完我们的暗黑骑士塞西尔抢完水晶的剧情后，和罗莎对话，然后睡觉。第二天早上，塞西尔和龙骑士凯因踏上去往了薄雾之谷的路途。由此开始，我们艰险的挑战也拉开了帷幕。

注：城堡里可以获得3个道具，分别为：POTION、ETHER、TENT。



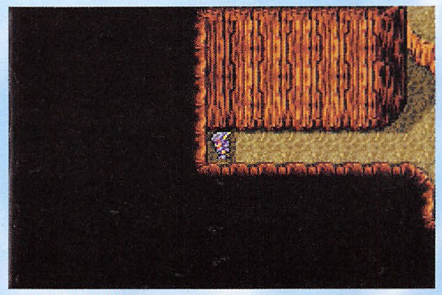
薄雾之谷位于巴伦国的西北方，由于是初期，路上的敌人都是哥布林之类的，都不强，逃跑很容易。来到薄雾之谷后，首先要做的就是搜刮这里的道具。分别有：POTION×2、TENT、EYE DROP。出口在右上角，拿完道具就尽快脱出吧。在出口终于遇见了本作的首位BOSS——雾龙。这位仁兄HP465，属性弱点无，圣属性吸收。打法没有什么要说的，多利用JUMP就行了。只有一点需要注意，雾龙变成雾的时候，就不能打它了。这时的攻击100%被MISS，而且还会被龙之吐息反击我方全体。战斗后获得350点EXP，塞西尔升级到11并且获得200G。



▲这个时候就不能打了。

出来后往右前进，来到雾之村。出人意料，国王交给塞西尔的炸弹指环烧掉了村子，而小女孩的母亲因为召唤出的雾龙被击败，也丢掉了性命。之后强制战斗，没想到堂堂赤翼队长居然连个小女孩都对付不了。谁叫人家是召唤士呢？一个泰坦放出来我方全灭。剧情之后，凯因离队（之前把凯因的装备取下）。带上小女孩往东北方前进，来到绿洲之村凯波。晚上INN里遇到强制战斗。这里只用干掉前面3个士兵，然后将军就会自己撤退，用这种方法可以躲开他高达398的经验。胜利后获得471点EXP和125G。剧情之后召唤士莉蒂亚加入。在镇上补充补充吧，先卖掉凯因的装备，给召唤士买把解毒杖。回复药掂量着买，凤凰之尾还是配备一个。右边房间里见到罗莎，她得了一种热病。得知只有蚁狮洞窟的沙漠光石才能治疗，塞西尔立刻出发。

东北方的昔之水路能通往蚁狮洞窟。进入水路南部，这里的道具有：POTION、TNET、处女之吻、钢之指环。另外，这里的瀑布可以穿过，里面有眼药水、X-POTION、凤凰之尾(注：下水的地方有强制战斗，可以逃跑）。在左边遇到贤者泰拉，他入队。B2F，有POTION、ETHER、ICE ROD。中途有记录点，HP和MP全回复。B3F有580G和炸弹碎片，然后从左边前往B2F，路上有个POTION，这里有隐藏通道，可以去到右边拿羽帽，召唤士可以装备。之后来到水路北部，有ETHER、南极风、铜沙漏、影之刃。这个洞窟已经在为我们更新装备了，塞


▲隐藏通道在这里。

西尔装备影之刃后攻击从15→25，非常不错。出来后，可以在大地图上用个TNET，不过要看逃跑的情况了，如果没什么大伤害的话，建议不用。

瀑布湖可以拿到冥王头盔和冥王护手，进一步强化塞西尔。B1F拿到冥王铠和赫米斯之靴。前面就是BOSS八爪鱼，HP2350、弱点雷和暗，圣属性吸收。它的打法针对性比较强，用泰拉的雷魔法或者暗黑剑攻击触角，触角被干掉后，主体速度就会下降。然后再对本体发动最后的攻击。开始比较困难，因为它速度比较快，一定要保护好HP只有30的莉蒂亚。胜利后获得500G和400点经验，召唤士从LV1升到LV4，习得初级冰、初级回复、天眼。



进入大漠烟城城堡之前先记得把泰拉的装备取下来，因为他马上要离队了，而且剧情中可以看到这个魔法师空手战斗的好戏。这里刚刚被赤翼轰炸，水晶被其抢走，城里也几乎变成了废墟……虽说城被毁了，还是有很多好东西可以拿的——怎么感觉像是在趁火打劫？城里还有个隐藏的地下牢，有很多道具，不拿白不拿……



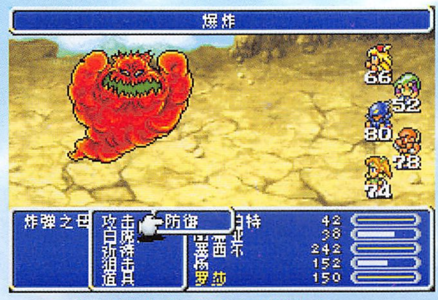
▲就是这里。

坐上气垫船，前往东北方的蚁狮洞窟。在B1F可以得到POTION×3、蜘蛛丝、TENT、金针。从右下方来到B2F，可以获得拉米亚竖琴、POTION和蜘蛛丝。路上可以回到B1F，里面有凤凰之尾、ETHER、紧急出口。同时这里可以记录。从中间下部下楼就可以见到蚁狮。BOSS蚁狮，HP1100，弱点无，吸收无。需要注意，BOSS在被攻击后会使用反击之角这一能力进行反击，所以尽量不要用物理攻击对付它。用召唤士的初级冰和塞西尔的暗黑剑攻击比较有效，诗人就多唱歌，让BOSS中状态，之后胜利就是时间问题了。顺便提一下，如果嫌攻击力不够的话，可以丢丢南极风等道具来攻击。胜利后获得800G和500EXP。塞西尔从LV11→12，诗人LV5→6，莉蒂亚LV4→6并且学会初级雷。这里的剧情结束，如果觉得麻烦就用紧急出口直接脱出洞窟吧。



坐气垫船来到凯波村，医治好罗莎，她就会入队，记得把她调到后排去。前往下一个地点，蚁狮洞窟东北方的霍布斯山脉。凯波村还有一场固定战斗，由于安娜的鼓励，所以诗人很容易应付——不过这里就要强制升级了。获得100G和800EXP，诗人LV6→8。在村子里补给一下，主要是回复药，其余的基本上不用。来到山脉，莉蒂亚鼓起勇气使用火焰术融化了堵路的冰墙，同时我们也终于有火魔法可用了。先进入左边的通道，在这里拿了POTION、TNET、金针和960G后折回。再从右边通道来到山顶，顺路拿到了圣箭后，在上面遇到了武僧杨。BOSS战炸弹之母，HP11000，弱点暗，属性吸收无。打法不难，首先罗莎使用SLOW，塞西和杨容易打出HIT且伤害100——120左右之多，诗人附加状态，然后召唤士用魔法。这样周全的进攻加防守体系，可以让它在爆炸前连手都还不了。BOSS的HP降到一定程度后会变身，再受到一定伤害后会分成6个小炸弹并且会对全体造成大伤害，需要算好时机进行防御。它自爆后我方诗人和召唤士一定会挂掉，因为HP太少了。为了平分经验，还是让他们复活吧。之后杨的KICK加暗黑剑，其余战术不变。胜利后获得543G和483点EXP，诗人和召唤士各升一级。杨做完介绍后，

丁申培	PSP有了，NDSL也有了，XBOX360也有了，可钱，全没了。
读者资料	男，23，上海市杨浦区周家嘴路，200090



▲对目前的我方来说，是个不小的伤害。

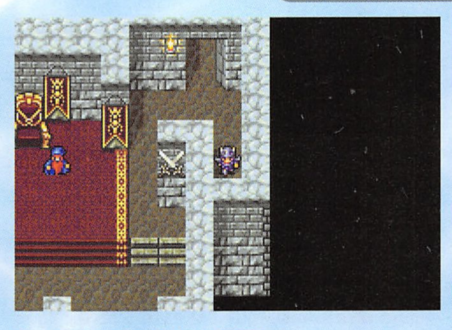
加入队伍。这样，战斗里终于有5个人了。

战斗后我方体力不支，建议先回记录点使用个TENT，避免万一。顺着山路下山向东来到法布尔城。这里要卸下罗莎的装备，然后主要是更新塞西尔的装备，买完恶魔系列全套，之后剩下的钱买点药品。搜刮城里的东西，包括酒神酒、TENT、宙斯之怒、炸弹碎片、南极风。INN不用去了，消费太贵，直接去塔上王的卧室睡吧。完成杂务事后，就可以去见国王了。



▲在这里可以改名字哦。

见到国王，答应帮助他们保护城堡，罗莎和召唤士离队。战斗即将拉开……哎！强制战斗啊，我们这边3个大男人，EXP要3个人分，郁闷死我了。不过还好，打败前排敌人后，队长会撤退，200G和266点EXP，不升级。第二战敌人由妖魔组成，用暗黑剑加上KICK，2回合就能干掉前排杂兵，之后先回复一下再干掉女鬼。诗人和杨各升一级。第三战，敌人是士兵，同样只干掉2个前排，不升级。第四战，只有一个石像鬼，它攻击力有点高，但是没什么威胁，三下两下就能搞定，不升级。第五战，由第二战的敌人组成，塞西尔升级。第六战，士兵组成，不升级。最后撤退到水晶房间，与龙骑士凯因的剧情作战，铁定会输，安心啦。被打败后也终于见到了传说中的新红翼队长高贝兹，他们



抢走了水晶并且还拐走了罗莎。

战斗后国王房间里有赫米斯之靴，另外碰一下上图的地方可以打开隐藏的门，往右走可以拿到蜘蛛丝、恶魔盾和ETHER。剧情后，INN居然免费了。第二天从国王那里得到船和暗黑启示剑——这是前期最强的武器了，力量、体力、敏捷和知性加5，精神减5，攻击力30、命中90%，除了暗的附加效果外还增添了即死。总结一下目前的等级状况吧：塞西尔13级、杨11级、莉蒂斯7级、诗人10级，平均等级10.25。



上船之前记得把除了塞西尔之外的所有人的装备都卸掉。海上遇到海龙利维亚桑，船被弄沉，所有队员失散。醒来后孤身一人的塞西尔向东来到米西迪亚。一进村找黑魔道士说话会被变成青蛙，酒吧里的舞娘会把你弄昏后丢到外面去，酒也被下了毒。没办法啊，谁叫你以前来这里抢人水晶呢？见到长老，得知只有去东边的试炼之山转职成圣骑士才有可能拯救大家，另外长老还派来了魔法兄妹帕罗姆和波罗姆帮助我们，把前面留下的好装备给他们穿上，没有就去买吧。来到试炼之山入口，这里有两个POTION拿，向中上来到三区。从这里开始敌人会变得很强，很容易被杀掉，SL开始频繁起来。三区遇到前来寻找陨石术的泰拉，又有个强力的伙伴了，调整队列继续前进。七区有2个ETHER，记得去拿，再来就是前往山顶。先在

安迪	PG把我带入掌机世界，而不是掌机让我认识的PG。
读者资料	男，17，河北省衡水市桃城区人民东路229号通用家属院五排五号，053000

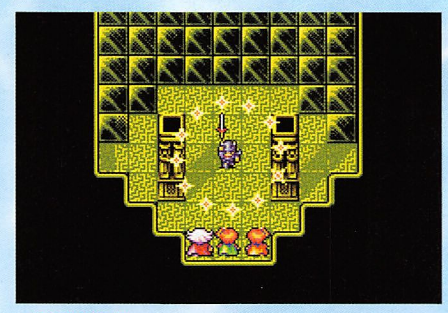
魔法阵用TENT回复后做个记录，接下来有两场BOSS战。BOSS1——四大天王的斯卡米里昂，HP3500，无属性弱点和吸收，具有物理攻击反击和魔法攻击反击的特技。BOSS的攻击多是初级雷，伤害倒不大。我试过只干掉BOSS想借此避免掉4个僵尸的EXP，却发现不行，只能全灭。先攻击BOSS，塞西尔物理攻击就行，泰拉主要负责回复，黑魔先加强魔攻后用魔法攻击，白魔给它减速后再加强回复。4个僵尸只有BOSS命令时才会发动吸血攻击，这招完全没用。打完BOSS后料理它们可就简单多了，泰拉和白魔用回复术对它们全体使用，很快搞定。胜利得到2400G和850点EXP，黑魔和白魔从LV10→11。打完后回到记录点再用一个TENT，把队列前后调整一下，因为下场战斗会被偷袭。BOSS是变身后的斯卡米里昂，HP3523，弱点火、圣、飞吸收冰，攻击附带毒属性。一上来就给BOSS来个减速，它的攻击有100多，对我们还是有比较大的威胁。泰拉仍然负责回复，白魔保护好自己，黑魔用火焰魔法，塞西尔物理攻击。按照这样的攻击套路，5分钟左右就可解决战斗，地之天王原来也不过如此。胜利后获得2500G和900点EXP，塞西尔和黑白魔各升一级，并且学会中级火焰和护盾。



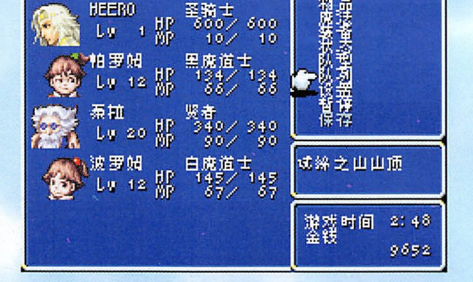
▲注意回复的时机。

战斗过后，把位置调回来。调查石碑，接受转职的考验。对手是作为暗黑骑士的自己。此战只要防御3次会发生剧情，战斗结束。成功转职成圣骑士后，泰拉也借着光回忆起了所有魔法，并学会了陨石术。

虽说是这样，不过我们还是能靠现有实力干掉他的，当然，这只是打着玩，会浪费大量道具。暗黑骑士HP4520，先用蜘蛛丝把他的速度降下来，再借用赫米斯之靴给自己加速，砍的同时注意回复就能搞定他。有了道具的帮助，基本上是我们行动6下，他才能行动一下。攻击伤害在45—120之间不等，总体来说还是要花一定时间的。


▲转职的瞬间。

游戏从这里开始进入中期，挑战从现在开始变得精彩了。目前状况如下图：



回村子把塞西尔的装备换了，骑士铠居然卖8000G！买不起，其它买最好的，然后去找长老。长老解开了恶魔之路的封印，从这里就可以前往巴伦了。巴伦城里可以拿到POTION×3、酒吧里隐藏地点有眼药水、小人面包、TNET，然后注意下图，这里有一个铜沙漏和TENT。INN里遇到杨，然后开始战斗。第一战是两个巴伦禁卫兵，会使用讨厌的变小魔法，实力也还不错，用中级火焰以上的魔法打吧。第二战对手是杨，还是上来SLOW它，接着用高级魔法狂轰吧。由于之前一战我的塞西尔和黑魔不幸被变小，用



秦建鹏 大家如果玩MHP2就加我，最好是广州。
读者资料 男，14，广东省广州市黄浦区大沙地东599号大院万科城市花园E1栋801，510725

小人面包或者泰拉来解除状态都可以。所以这场艰难的战斗消耗了我3个ETHER……还好，这两场战斗都没有EXP。被催眠的杨身上找到巴伦的钥匙，这样就能打开之前进不去的房间。

来到昔之水路B4F，有HI-POTION、EHTER和宙斯之怒，向右上前往B3F。B3F需要穿越各种通道，这里有赫米斯之靴、蜘蛛丝、铜沙漏。从中下再到右上是去B2F的路，不要走错了。B2F在出口处往左进入隐藏通道可以拿个ETHER。在B1F里出口在右上。来到巴伦，首先从左边上塔来到顶楼，这里可是以前塞西尔的房间啊！要的就是住宿免单！巴伦城一楼遇到假装成梅岩的怪物。BOSS战，本体HP4444，左右手各444，弱点和吸收都没有。BOSS在受到魔法攻击后会用“REFLECT”反射，立刻解除它的状态。另外，他左手会麻痹攻击，右手有吸血攻击，而两只手被消灭后过段时间又会恢复，建议干掉他的右手。这样打的效率并不是很高，还有个办法，就是利用反射。上来还是先给它迟缓，然后我方用一个反射附到我方任意一个人身上，之后再对这个被赋予了反射魔法的同伴用高级魔法，由于反射的作用，魔法就被弹到了BOSS身上，但是这样打也有个缺点，就是反射是随机的，不知道会弹到BOSS本体还是手上，所以这么做还是要靠RP的（反射用一次就够了，BOSS每次被反射攻击后就会用第2次反射，由于它本身有反射，反射的反射会导致第2次反射就加到我方身上，几个回合下来我方基本上就是全员反射状态了）。顺利的话，用5次高级火就能KO它。另外，BOSS有着比较高的攻击伤害，护盾也是每个人必须加上的。胜利后获得3000G和964点EXP，塞西尔从LV1→8。



▲本堂课的内容——反射的应用。

去塞西尔房间回复，因为马上要去见国王了。右边塔里还有酒神之酒×2、赫米斯之靴×2、圣灵药、HI-POTION×2、ETHER×2、TENT×2。国王也是冒牌的，真身是水之天王卡纳祖。BOSS卡纳祖，HP5312，弱点冰，无吸收。此BOSS有个特点，它会先使用水幕，下回合发动全体大伤害攻击的大海啸。此招有解决的办法，就是它放出水幕后我方立刻来个高级雷，这样就可以解除水幕，封住它的杀招。平时的打法就不多说了，黑魔记得给自己加魔攻，冰魔法是主要攻击手段。杨和塞西尔可以吃酒神之酒来加强攻击。我用这个办法，在2次攻击后就干掉它了，排开准备的回合。胜利后4000G和1100点EXP，全员升级……晕，这次的EXP好多。



▲它的致命弱点就在这里。

正当众人要跟着西德大叔去取飞空艇时，却遭到了卡纳祖的暗算。面对正在靠近的墙壁，两位魔法兄妹把自己石化，解救了大家。飞空艇入手，再也不用在大地图上到处SL了，幸福啊！



▲那么年轻的孩子却牺牲了。

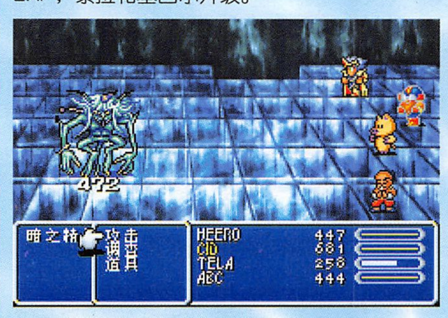
不过好事总是来得快去得也快，刚起飞就遇到了凯因。他说要想救罗莎就必须去拿土之水晶来换。没有办法，下个目的地定在了西北的托雷亚。顺着托雷亚村里的水路可以发现隐藏通道，有替身人偶和ETHER。村子里可以花10000G看场表演，但我不知道这个设计存在的意义……随后来到王城，发现了失散已久的诗人，现在的他大病未愈无法帮助我们，只给了我们一把双子琴。王城里有酒神之酒、TENT×

刘涛杰	最近狂打JOD2看到里昂那面具男形象就是帅啊。
读者资料	男，16，上海市闸北区延长路128弄5号201，200072

2、HI-POTION×2、ETHER×2、红宝石指环×2。得到消息说暗之精灵抢走了水晶，并且张开了强力的磁场。在村子里买点非金属的装备。



来到北方的陆行鸟森林，骑上黑陆行鸟来到右边的磁场洞窟。进来前记得卸掉全部的金属装备，装上非金属的。B1F有HI-POTION、圣兽之角。B2F里ETHER×2、2000G。B3F有魔法阵，HI-POTION、铜沙漏、蜘蛛丝、妖精爪。下到B4F在魔法阵用个TENT，拿了紧急出口后就准备去见BOSS吧。开始只是剧情，不用担心它3个连续的中级魔法。关键时刻诗人靠双子琴解除了磁场，装上最好的装备开战吧。BOSS暗黑精灵，HP23890，弱点圣，属性吸收。不要被吓着了，这个HP的数据没用。BOSS会用中级3重魔法连击，没什么大伤害。另外，BOSS会使用猪变，所以泰拉要先给自己用个反射，避免唯一能解状态的他被猪变了。BOSS受到一定的伤害后会显出真身，HP3927。变身后的BOSS实力大增，单体攻击伤害有300-400之多，暗之吐息也是全体200多伤害。我方对它用SLOW没得说，然后圣骑士吃个赫米斯之靴。老头用风系魔法攻击它，很快解决战斗。胜利获得5000G和1500点EXP，泰拉和塞西尔升级。



▲如果泰拉像上图一样可就惨了。

用个紧急出口逃生，坐上黑陆行鸟回家吧。回到王城，得到牧师的许可去地下宝物库好好搜刮一番吧，HI-POTION×2、万能药×2、ETHER×2、大ETHER×2、圣灵药、回音草×2、大弓、火焰箭×2、雷电箭、冰冻箭×2、银苹果。上飞空艇，跟着凯因来到佐特塔。1F左上有炎之铠，右上是楼梯。2F的宝箱不能开，里面是宝箱怪。楼梯在左边。3F需要绕一圈才能到达楼梯。4F中间有3道门上到5楼可以开宝箱，得到大地之锤、地狱爪、炎之盾、司祭之袍。来到5F，先使用个TENT。前往6层的楼梯口处遭遇BOSS战——魔法三姐妹，Sandy的HP2591、Cindy的HP4591、Mindy的HP2590，都无属性弱点和吸收。有限攻击中间的Cindy，这小胖妹会使用复活，所以得先干掉她。收拾掉她，其余两个就好办得很了。说一下打法，后面最高那位会给中间胖妹使用反射，所以魔法攻击不奏效，用物理攻击死敲吧，全员加速攻击。当高的那个再次用反射时，反射就会被加到我们身上，这样反射进攻条件达成，可以使用魔法了。打中间胖妹时间花得相对多点，不过倒还不难。剩下2个后，就随便大家怎么料理了。胜利后获得12000G和2500点EXP，塞西尔和杨各升一级。



▲先干掉胖的。

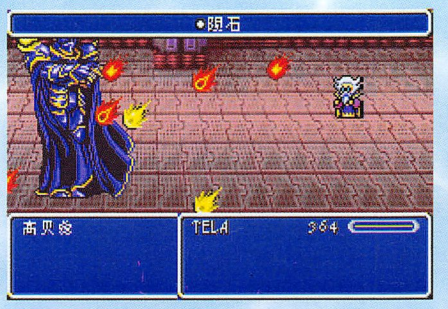


▲现在的等级状况。

6F剧情，泰拉对高贝兹使用了禁断魔法陨石术，虽然重创了高贝兹，但代价却是惨重的，泰拉壮烈牺牲，第三位同伴因他而死……陨石术解除了凯因的咒语，同时也救下了罗莎。短

王宇阳 现代事情千千万，多少游戏掌机中。
读者资料 男，15，太仓市华侨花园一幢603，215400

暂的重逢之后，又是一场战斗在等待着我们(之前别忘了卸下老头的装备哦）。



▲陨石爆发！

BOSS四大天王之一的波瓦里西亚，HP8636，弱点和属性吸收无。BOSS擅用石化魔法，用罗莎的白魔法常态可以解除。BOSS最强技龙卷风用凯因的龙骑士专属特技JUMP就能化解。正处于悲痛中的人们是不好惹的！先减速，然后全员加速。封住BOSS的杀招，我方就放胆进攻吧！当然，回复还是要注意的，因为她的物理攻击伤害很大。这是一场需要耐心的战斗，可能要花十多分钟。战斗后获得5500G和1800点EXP，我方全员升级。



▲艰难的胜利。

二 地下世界篇

凭借着罗莎的传送魔法，大家脱离了险境。从凯因处得知还有4个暗之水晶存在于地下世界，并且拿到重要的玛格马之石。南下来到阿卡尔特村，在中间水晶处使用玛格马之石来到地下。来到这里居然发现赤翼军正在和另一方势力进行战斗，西德带大家强行离开，飞空艇受损不能起飞。来到旁边的侏儒城，CID离队。王城里发生玩偶BOSS战，CALCO×3、HP1369、BRAINA×3、HP369，无弱点和属性吸收。同颜色的玩偶剩下3个就会合体，所以开始时必须分别干掉玩偶，速度一定要快。之后丢个铜沙漏给对方全体减速，敌人攻击强劲，罗莎要做好回复。胜利后得到3000G和1500点EXP，塞西尔升级并且学会中级回复。

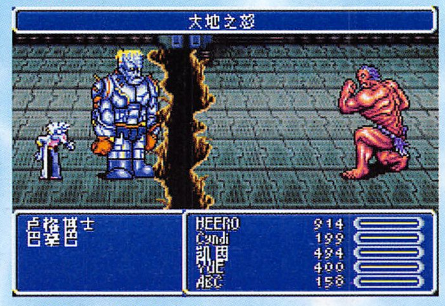


▲召唤兽攻击。

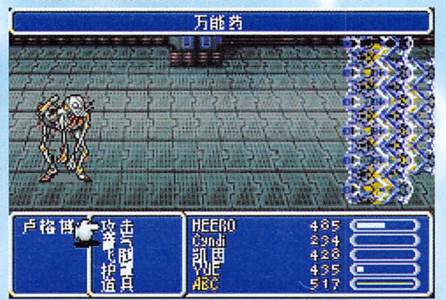
第二战，BOSS高贝兹，HP23001，弱点火和圣，吸收无。开始剧情，莉蒂亚带着召唤兽出现救了大家，BOSS战真正开始。先给大家复活，然后趁机丢个蜘蛛丝，回复完毕后攻击开始。有了莉蒂斯的召唤攻击，战斗轻松了许多。胜利获得11000G和3000EXP，除了召唤士全员升级。战斗之后，之前进不去的地方也通了，搜刮王城计划再开。可以获得的道具有：HI-POTION、黑带、ETHER×2、圣灵药×2、矮人之斧、银沙漏、力量手环、野菜×3。装备也可以更新了，不用省钱。火焰剑是一定要买的，这样塞西尔的攻击力会从48长到73。

从侏儒城地下道来到西北方的巴别塔（地下道还有3个小屋）1F很简单，冰之箭×2，ETHER，然后直接往上。2F拿到绿蓓蕾帽，楼梯在中部，其它宝箱里是怪物，不要开。3F有猫抓、HI-POTION、凤凰之尾，从右边上4F可以拿到杀手箭和北极风，4F出口在左上。5F北极风和HI-POTION。7F有大ETHER。8FBOSS战卢格博士，HP4936，弱点属性吸收无。机器人巴魔巴HP4832,弱点属性吸收无。需要注意一点，如果先干掉博士则机器人会自爆，伤害很大。而先干掉机器人两者则会合体，实力更强。为了避免这一情况只有在同一回合干掉他们。第一回合，机器人会攻击博士，伤害700多，然后被博士骂了才会正式投入进攻。它的伤害高达500多，但打法很简单。召唤士召唤泰坦，其余人分头攻击，罗莎负责回复。计算好对方HP，很快能搞定。胜利后获得4500G和2200点EXP，除了凯因全员升级。BOSS卢格变身第2战，HP9321，同样无属性弱点和吸收。第一回合它会使用毒

气全体攻击，然后是单体1/10伤害的电波。接下来就是各种状态攻击，催眠用常态就可以恢复。古怪的是，有时我方很多人中了催眠，BOSS会对我方全体使用万能药……不解啊。最可怕的攻击是激光，伤害有1000多，对我方任何一个人都是秒杀。花点时间，注意回复，就能赢下这场带着谜团的战斗。胜利获得4000G和2020点EXP，塞西尔、凯因、召唤士各升一级，获得博士的钥匙。



▲全体1000多伤害的泰坦。



▲科学家的思维非凡人可以揣度。

回到5F打开那道上锁的门，之前先把杨的装备卸下，因为第4个同伴要“牺牲”了。3个哥布林很容易解决，战斗后不升级。杨用自己的身体阻止了发射向矮人们的加农炮……离开时又遭到了高贝兹的暗算，还好西德及时赶到。赤翼也经过了改造，万般无奈之下，西德自己抱上炸弹炸毁了通向地表的路……第5个？

返回巴伦，西德的徒弟帮忙改造了飞空艇。取回原来的气垫船，来到世界西南方的城市艾伯伦搜刮财物。宝箱有些是怪物，务必注意。两边的塔里可以找到酒神之酒、炸弹之魂、魔封箭、1000G、紧急出口、HI-POTION×3、赫米斯之靴、银沙漏、ETHER×2、金针、处女之吻、小屋、长须豹之须。坐气垫船从浅滩来到艾伯伦洞窟，1F右边吸血鬼之牙齿、万能药、手里剑。B2F，这里有武器防具店，卖掉死人的东西补给一下，凯因和塞西尔要购买冰属性的剑和枪，对后面BOSS有用。这里有POTION×2，后面的巴贝尔塔通路有ETHER、TNET、HI-POTION×3、小屋、蜘蛛丝、银沙漏、凤凰之尾×2、金针、圣灵药×2、大ETHER、手里剑、炸弹之魂。最后在魔法阵上使用一个TENT后继续前进，路上忍者艾杰加入。巴贝尔塔的宝箱也更新了。1F圣兽之角、银沙漏；2F宝箱怪打倒后有把“怪物杀手”可以拿，不过会得到EXP，放弃；3F莉莉丝之吻；4F阿修罗，从4F回到3F有魔法阵，建议用TNET，再上到5F；5F有82000G。来到中部，剧情完后就是BOSS战。

BOSS是火之天王鲁比卡特，HP34000，弱点冰，属性吸收炎（斗篷关闭时吸收冰且会使用2回物理攻击），具有受到物理攻击后中级火焰反击的特技。本战中凯因是最重要的攻击手段，他的JUMP不算物理攻击，因此不会被反击，而且不管在BOSS打开斗篷还是关闭斗篷时，他的攻击都能造成巨大伤害。召唤兽攻击BOSS后，他会对自己使用中级冰魔法，所以召唤的时机就是BOSS打开斗篷时。塞西尔就不要进攻了，一直使用掩护。罗莎作用不变，迟缓倒是可以用，注意冰魔法在它打开斗篷时能对其造成4倍伤害。忍者用水遁，用完了就投掷手里箭。唯一值得注意的就是BOSS的绝招火焰风暴可以秒杀我方任何一个人，回复要及时。掌握好BOSS的特性就能封住他其它属性的攻击，单体的火焰风暴我们还是能够应付的。胜利后得到7000G和3600点EXP，除了艾杰全员升级。

艾杰出现后，就不用再去买回复药了，去敌人身上偷吧，偷了就跑。地下世界里81号怪和82号怪分别有回复药和ETHER偷，偷满后整理，以后只要用完了就到这里来偷。以后的钱基本上拿来买武器，多买些，艾杰可以用投掷武器对BOSS造成大伤害。



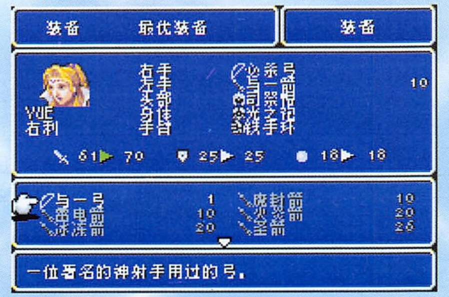
▲BOSS对自己使用中级冰……

拿水晶时却掉进了陷阱，不过有失必有得。顺路拿了2个HI-POTION后，在6F乘上了新的飞空艇。回到侏儒城，从国王那里拿到打开封印洞窟的钥匙，最后在右边的房间里找到西德，改造飞空艇后就能前往西南的封印洞窟了。当然，GBA版FF4没有SFC版那个惊天的剧情跳跃BUG——打完高贝兹后用莉蒂亚的异次元穿到封印洞窟的水晶房间，而后再来封印洞窟就会直接触发剧情跳过封印洞窟的全部战斗，避开打那么多鬼门和最后的恶魔之墙的EXP，等级也会减少很多。GBA版和WSC版对此做出了修正。当然，没有这个BUG，游戏还是要继续的，调整好心情，准备挑战封印洞窟和恶魔之墙吧！

先去幻兽之村，地点在地下西南方。这里的熔岩会造成伤害，解决这个只有35级的罗莎能办到，我们显然不行，只有靠回复魔法了。收集宝箱的过程中差不多要来这里3次（3F隐藏地点有菊一文字），还有超强的武器幽兰黛尔，可惜需要打败敌人才能拿，只有放弃。第4次才能真正进入村子。村子里也有好多好东西，特别是与一之弓以及与一之箭，钱应该有20W左右，赶快更新自己的装备吧。另外，名为老鼠尾巴的道具一定要拿到，关系后面圣剑的取得。拿完东西后就可以离开了，阿修罗没有反射魔法是打不赢的，什么？你问我罗莎什么时候学会



▲这东西买上两把。



▲这就是与一装备。

反射？答案是36级，我另外告诉你，目前罗莎20级……

再来就是精灵洞窟，地下西北方。方法和幻兽洞窟一样，拿完这里的所有道具！此迷宫有很多隐藏通道，需要细心地走哦。这里的敌人十分强大，有能够秒杀我方实力的怪物出现，要有耐心。这里有两个注意事项，请看下图：



▲从这里跳下，之后顺路来到右边图的位置。



▲这里全部是怪物，右边是第2个出口。

把整个地下世界再跑一遍，比如铁匠宅和托纳那村。铁匠宅有个万能药，托纳那村有宙斯之怒、炸弹碎片、大ETHER、2000G、怪物图鉴和南极风。这些都可以卖了换钱。接下来就是封印洞窟了。道具能拿的拿，拿不了的就只有放弃，比如说那把光之剑。先说说每次开门都会遇到的敌人机关门（鬼门）。HP5000，弱点属性吸收。机关门只会一招，单体我方队员被锁定，下回合使用单体即死技九次元空间，没有缎带必死无疑。这倒没什么，复活就是了。关键是它在HP降为700左右时会有很大几率变为奇美拉精英，此怪物十分厉害，HP虽然只有3400，不过火雷冰属性吸收，无弱点。它的全体冰属性攻击能够全灭我方，非常恐怖，而且EXP也有28000之多，会对挑战成绩造成很大影响。所以，我们必须在机关门未变身前将它干掉。召唤士的黑魔法生化由于等级不够所以没办法用，只有另想办法。忍者的忍术或者JUMP攻击都是不

林立	NDS上又要出SD高达了，激动。
读者资料	男，19，广东省汕头市金平区新陵路十一号一座301，515041

错的选择。胜利后获得4000G和6000EXP……全员升级。说完鬼门的打法后就是路线了，我们躲不开所有的鬼门，只能选最少的鬼门打，也就是说，只打通向下一层的，宝箱房间里的鬼门就放了。B1F从最左边的门进去，拿了宝箱直接下到B2F，这里有HI-POTION、ETHER。B2F右边只能拿到凤凰之尾，怪物图鉴就没必要拿了。绕道一圈来左下角打鬼门，之后进去拿到HI-POTION、ETHER、凤凰之尾。B3F拿到静寂之钟，然后来到左边存档点，使用TENT回复，之后在B5F还要打一次鬼门，共计3次。这比BUG的方法多出了6000×3等于180000的EXP，每个人多长了3级……拿到水晶出来后遇到真正的BOSS——恶魔之墙，HP28000，弱点和属性吸收无。个人感觉在FF4A里恶魔之墙的能力被弱化了，在当年的SFC版里，它可是最强的敌人之一。它在行动时会缓缓朝我们逼近，来到我们面前时，每回合都会使用单体即死技压杀，这对于我们来说无疑是灭顶之灾。所以给它减速换取更多时间自然没的说，一个蜘蛛丝一个迟缓魔法。BOSS中了魔法后会用单体徐徐石化的攻击进行反击，罗莎一定要负责常态回复。塞西尔吃酒神之酒进入狂暴状态，凯因仍然用他的JUMP攻击；艾杰可以投掷武器攻击，丢完后就吃酒神之酒进行物理攻击，召唤士召唤泰坦

▲不错的攻击效果。



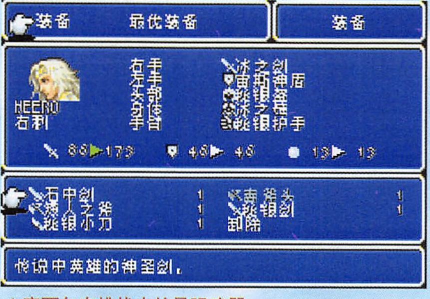
▲在这里能打赢全靠迟缓魔法。

攻击也有不错的效果。战胜后获得8000G和4600点EXP，只有罗莎一个人升级。

离开洞窟之时，凯因再次受到了高贝兹的催眠，大家辛苦换来的暗之水晶被抢走了。CID再次改造飞空艇，带我们回到了地上世界。去月球之前，下面几件事情必须要做。换乘企业号，然后吊起气垫船。来到东边的米斯里尔村，可以更新自己的装备。去旁边的精金岛洞窟把老鼠尾巴交给小矮人获得精金石，然后去北边的布法尔城找杨的妻子得到平底锅。回到地下世界，先把精金石和传说之剑交给铁匠村的铁匠，剧情发展一下就能拿到圣剑Excalbur，攻击力160，命中率99%，圣属性并且力量+10。它可是塞西尔的最强武器了——我当然知道那把攻击力200的诸神的黄昏，可是它需要打败暗黑巴哈姆特才能拿，那可是要得EXP的。然后来到精灵洞窟，用平底锅打醒杨，获得召唤术西露芙，再回到地上世界找她妻子，就可以拿到杨氏大菜刀。这个东西投掷出去会造成单体7000多的伤害（和SFC版的固定伤害9999不一样了）。



▲这里还是比较隐蔽。



▲塞西尔在挑战中的最强武器。

来到米西迪亚，发动了月之鲸，去地下取了圣剑后，众人踏上了去月球的旅途……



三 月球篇

来到月球了，这里很容易迷路的说。先来到

沈儒骁	吾，铁杆机战犯是也，SEXY ROMANCE WEAPEN，小心。
读者资料	男，17，安徽省马鞍山市第二中学高306班，243000

巴哈姆特洞窟，这里可以拿到源氏之盾、源氏护手、源氏之铠、源氏之盔全套的源氏装备。拿完就走人，巴哈姆特我们打不得。注意，这里的敌人特别强，虽说只下到B2F，但是RESET数恐怕远远不止2哦。

月之地下通路，右边那个宝箱不能开，是怪物。上面可以找到月之帘和星之尘埃。然后来到月之民馆，从天降下来一位老者，告诉了我们这个星球和月亮的诞生。火星和木星的后裔找到了这个蓝之星，不过那时蓝之星还在成长状态。所以他们就建造了月球在这里长眠。但是其中有一个人不愿意这样，他一直想毁灭蓝之星。由于他不能离开月球，所以靠意念控制了地球上那些心中有邪念的人去收集水晶，高贝兹也是其中之一。这个元凶名叫塞姆斯，他的目的是用水晶开启巴贝尔塔的异次元装置，把巨人带到蓝之星上去进行摧毁。另外，塞西尔的父亲就是来到地球上的唯一月之民，他带去了恶魔之路和飞空艇技术，在试炼之山上，父亲的灵魂将力量传给了塞西尔。同时，塞西尔得知了一个惊人的事实——高贝兹居然是塞西尔的哥哥。随后，月之民弗斯亚加入。

回到蓝之星，可还是晚了，巨人已经苏醒。这个时刻，矮人们的战车、巴伦的飞空艇、杨、西德、被长老治好的帕罗姆和波罗姆、诗人基尔巴特，地上和地下的人民联起手来，使巨人暂时停止了行动。主角一行人乘机潜入了巨人内部。宝箱在巨人胸部，有手里剑、HI-POTION、ETHER、警报器和与一之箭。巨人腹部里的银苹果和细胞液滴都不用拿，我们用不着。后面遇到四大天王，BOSS战在所难免。

本战可谓相当艰苦。第一个是最先登场的土天王，HP20000，弱点炎和圣。攻击仍然是物理攻击4次接着诅咒，然后循环。土天王不强，不过他的诅咒很是讨厌，效果是我方攻击和防御减半，对付这个方法就只有常态了。针对属性，老头用高级火死磕它，然后罗莎做好回复，其他人随便怎么打。注意，这里的4个BOSS虽然是分开的，不过HP是连在一起算的。也就是说，我们给第一个BOSS的伤害超过它HP的最大值后，余下来的伤害数值会计算到下个BOSS的HP里，好比最后一击给土天王超过HP上线1000多的伤害，那么这1000多的伤害就算在第2个天王鲁比卡特身上，这样就可以用一次无视属性的伤害对下个BOSS造成直接伤害了。还有，在土天王的攻略过程中，为了应付下一个最强的火天王，所以要给全员加上物理和魔法护盾。打完它之后鲁比卡特登场，HP30000，弱点冰。攻击方式为中级火→高级火→火焰风暴对我方全员打击，后排召唤士和罗莎稳挂。这一轮攻击后要忙着复活，交给塞西尔和艾杰吧，老头仍然用伤害9999之多的高级冰攻击。第三个是水天王，HP20000，弱点雷。这次和以往不同，没了凯因，封不住它的大海啸了。此战一开始首先要让老头和罗莎用个全员护盾，减缓这家伙超强的物理攻击伤害，效果可以叠加。然后同时让召唤士丢两个蜘蛛丝给BOSS减速，为在它出大海啸前干掉它争取时间。老头仍然是主要的攻击手段，忍者也可以用雷遁，塞西尔回复。经过之前两战，本战花的时间更要多些，关键是要回复和准备最后的风天王。风天王HP30000，弱点雷、圣。攻击方式为攻击→徐徐石化射线→攻击×2→全体攻击大旋涡，此招十分恶毒，打完后我方全体HP减为个位数。打法倒是不难，塞西尔和罗莎负责回复，在多的时候罗莎反复使用护盾给我方加物理防御。忍者用雷遁，老头使用高级雷，召唤士召唤拉姆攻击。在BOSS用了大旋涡后，就主要进行回复工作（老头的高级回复效果很好），接着再投入新一轮进攻。我用了3次大的攻击循环后干掉了她。胜利后获得10000G和12500点EXP，我方全员升级，塞西



▲游戏里最高的伤害数值。

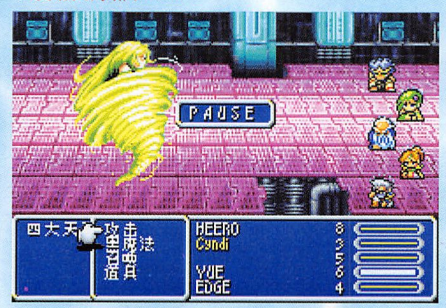


▲这一下也很有看头。

南松霖	游戏如同人生，但人生绝不是一场游戏。
读者资料	男，18，吉林省延吉市延边二中二年八班，133000



▲发动大海啸了……



▲大旋涡后的我方惨状。

尔还升了2级。

立刻返回魔法阵后用个小屋，再回来打巨人的攻击、防御系统以及核心。FF4中公认的最弱BOSS出现，防御系统会不停回复，所以先干掉它。此时不能再干掉攻击系统，因为当只剩下核心时，它会使用单体9999伤害的招式，所以要留下攻击系统不打。核心的HP有30000，算好它HP下降到9000附近时——陨石魔法大显神威！胜利后获得10333G和10000点EXP。除了老头全部升级,这也是最后一次升级了，平均等级26.6。



▲世界清净了。

战斗结束了，老头唤醒了被操纵的高贝兹，正因为高贝兹内心藏着邪恶的种子才会被塞姆斯所利用。愤怒的高贝兹带着老头一起回到月球，打算找塞姆斯报仇，两人离开。与此同时，凯因的的催眠也被解开，他带大家离开了巨人。在飞船上，大家讨论的结果是去月球，参加这最后的战斗！



▲罗莎和召唤士还是跟来了……

最后的旅途开始了，不过在最终战前还要再做几件事。最终战里没有老头，所以没有人会反射魔法，那么最终BOSS的魔法攻击该怎么办呢？还好，在月之地下溪谷里的156号敌人邪恶面具身上可以低几率偷到光之幕，多偷些，效果是给使用者加上反射状态。最终迷宫十分复杂，逃跑也是最困难的，里面的敌人有很多能在逃跑前秒杀我方队员……这里能拿到的道具有：龙字打头的全套装备（凯因的最终装备）、火灵鞭、圣灵药×3、X-POTION、月神箭、白牙、守备指环、风魔手里剑×4。B7F有存档点，回复吧。然后，就该去见最终BOSS了。

历经千辛万苦终于见到了最终BOSS塞罗姆斯。不亏是一切的元凶啊，HP居然有131034之多！无属性弱点无吸收。LV高达96级——我们队里最高的也才29级。这还不算，下面才是更为可怕的。BOSS在HP不同时有不同的行动方式，具体模式如下：

（1）HP受到0~50000伤害时，采用第一种攻击方式：不动→震动→太初之始→不动→震动→太初之始→黑洞→★不动→震动→太初之始→生化→黑洞→不动→震动→太初之始→黑洞→从★处开始循环。

（2）HP受到50000~102500伤害时，采用第二种攻击方式：不动→震动→太初之始→黑洞→核融→不动→不动→震动→太初之始→从第二种方式开始处循环。

（3）HP受到102500~115000伤害时采用第三种攻击方式：陨石→不动（循环）。

上面就是这个最终BOSS华丽的攻击手段，正常难度下打这个BOSS都已经很困难，更不要说低等级挑战了。个人感觉，本场战斗是继FFV

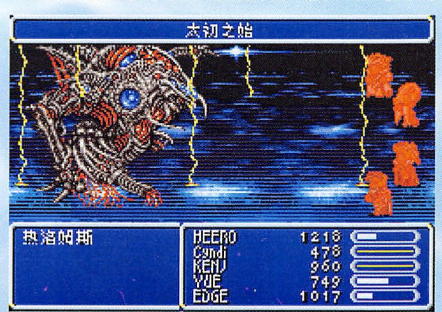
低等级挑战神龙和奥米枷之后最难的战役了，同样是考验时间的掌握，不过这场战斗比那两场绝对要长很多。

好，首先来分析BOSS的行动吧。塞罗姆斯最强的攻击无疑就是那全体攻击的太初之始，我方一旦中招，必定全灭。其次是黑洞，很无耻的技能，作用是抵消我方所有有利状态。它受到魔法攻击时会用核融反击，我方全灭；受到召唤魔法攻击时，会用生化反击，虽不至死，但是也挨不过后面了。就连神圣魔法攻击它，它都会以全员HP残留1的魔法反击（这个我们倒不用担心，因为没人会……）。这就是这只怪物的真正实力。



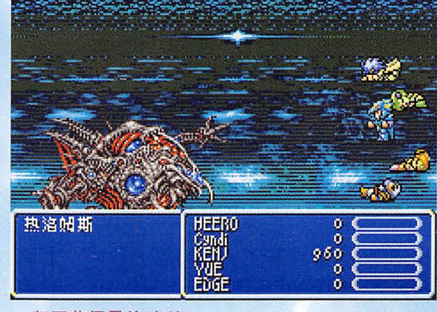
不过，有着蓝之星上所有人的祈祷，有着神圣水晶力量的我们是不会输的。本次战斗的关键就是龙骑士凯因那可攻可守的技能——JUMP攻击。在使用水晶前，全员先使用光之幕。使用水晶之后，针对BOSS魔法攻击会用核融反击的特性，会魔法的都用魔法攻击，然后把核融的攻击全部反射给BOSS。忍者先丢杨氏大菜刀，造成7000多的伤害，之后圣剑也投掷出去。凯因必须在BOSS第一次震动前起飞，目的是让他在BOSS第2次放太初之始时再次起飞。

接下来就是凯因的战斗了，流程是这样的：首先把握好时间差，利用凯因飞到天上的时间



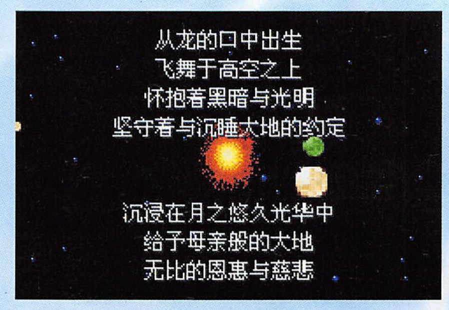
▲要保证凯因先飞上天。

躲避最强技能太初之始，然后BOSS会用黑洞抵消我方的反射状态，所以凯因落地后要立即使用光之幕，以提防后面的生化和核融。可见，后期基本上是凯因单挑最终BOSS，胜利的关键就是时间的把握。第三种攻击方式时，我方HP只有960，陨石魔法伤害在800-990左右，一定不要用凯因的960的HP来赌运气啊。攻击方法和前面相同就可以了。



▲凯因获得最终胜利。

就这样，在40多分钟过后，这场拉锯战终于以凯因的满血胜利而告终（当然，这是因为他挨一下就挂了……）。打倒塞罗姆斯后，他留下一句意味深长的话：“我不会死，只要有邪恶，我将永远活在人们心中。”的确，每个生命都是由邪恶和正义两部分组成，它们永远相生相克。好了，接下来就是完美的结局了。









本期的小站终于到了我喜欢的题材了，相信有很多人也跟我一样喜欢《全金属狂潮》吧。第一次接触到这个名字的时候，是在某狐朋狗友QQ群里请人向我推荐动画看，于是有人告诉我，他认为《全金属狂潮》是好片子。虽然这个名字实在让我觉得很费解，但是我还是抱着试试看的态度开始看，一看之下立刻喜欢上了。《全金属狂潮》之所以会受到广大爱好者的欢迎，并且其中还有很多女生，跟它的文学体裁——轻小说有很大的关系。



↑泰莎的声音真是萌中之萌呀，ゆかな真赞。

轻小说Light novel是以十多岁的中学生为主要读者群取向，通常使用动漫画风格作为插画的一种娱乐性文学作品，有时也被称为Juvenile或Young Adult小说。轻小说常使用读者惯常口语书写，比较轻浅易懂，阅读轻松，小说题材则包罗万象，有恋爱、奇幻、科幻、推理、恐怖等多样化的种类，其中也有一些作品是改编自游戏、动画或漫画。虽然在日本轻小说很受欢迎销量惊人，但是却被定义为次文化文学，始终被文艺评论家漠视，甚至无法在书店畅销书名单中出现，只有在近年来才开始被广泛关注起来。列举一些我认为比较有代表性的作品吧，比如菊地秀行的《吸血鬼猎人D》、小野不由美的《十二国记》、水野良的《罗德斯岛战记》、田中芳树的《银河英雄传说》，还有高桥弥七郎的《灼眼的夏娜》和谷川流的《凉宫春日》系列。

目前《全金属狂潮》的长篇小说有以下这些：《战斗的boy meets girl》、《失控的one night stand》、《动荡的into the blue》、《终结的day by day》、《飞舞的very merry chrismas》、《继续的on my own》、《燃烧的one man force》，还有连载中的《集合的make my day》。我在此代表广大的爱好者期待一下这个系列的下一部动画作品，那将会是由《飞舞的very merry chrismas》改编的动画，对没有看过小说的朋友们稍稍剧透一下吧，千鸟的班级在经历劫机事件后再度遭遇劫持，不能多说了，会被人怨恨的……



↑这张是原画系列，少有地画到了雷纳德的画哦！

李纵横	无机一族，我啥也不说了！
读者资料	男，19岁，河北承德实验中学高三（4）班，067001



↑女性全武装手办，千鸟手上那一把还真是适合她(瀑布汗)。

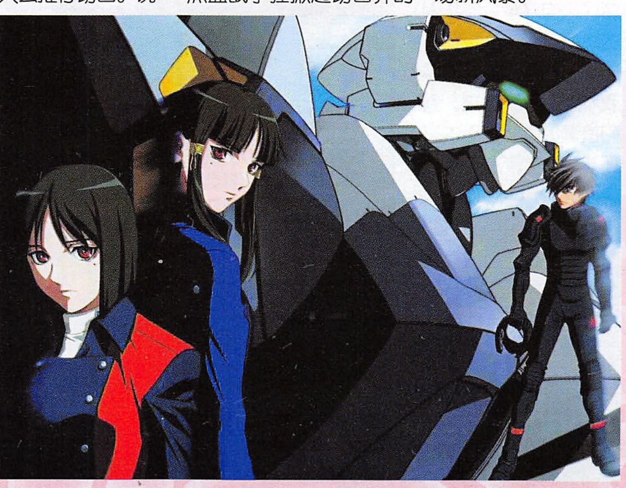
我承认我在看动画的时候没有关注过跟机器人有关的一切内容，连Arbalest这个单词还要先去查一下词典才知道怎么写，也没有注意过作品的背景设定，因此在看到《The Second Raid》里南北代表在南京会谈时，惊讶得下巴都快掉到地上去了……好吧，我现在已经知道了，作品的时代背景是上个世纪90年代的冷战时期，在这个架空世界里美苏两个超级大国各自扶植了北约和华约组织，阿富汗、柬埔寨、越南都时有战火燃起，神秘的秘银和汞合金组织就这样凭空出现了。

最初吸引我的是都立阵代高校里随时发生的疯狂机枪扫射及山崩地裂的爆炸事件，宗介每一次夸张的反应过度都会引发一段让人笑到抽筋的校园生活花絮，到后来渐渐地喜欢上了每一个人物，及至现在彻底中毒，到处跟人去推荐动画。说实话，让对动画没有什么兴趣的人看《fumoffu》篇还是有可能做到的，因为这部动画的爆笑程度是三部作品之最，几乎可以说是每一集都很经典，只不过，如果无法看出动画里恶搞了哪些其它动漫作品，乐趣要减少很多哟！追加一条，如果看的时候不仔细，乐趣也会减少很多哟！比如我上一次重温《fumoffu》篇的时候，看到椿一成使用究极必杀技时的姿势竟然跟天马流星拳一模一样，几乎失态到一口水喷在显示器上，以前居然看漏了这个细节。

动画里有一些内容是非常出乎意料的，比如千鸟虽然平时很粗暴，但是做料理的手艺却相当不错，按说这种类型的女主角大多数都是做出的菜拥有一击必杀威力的才对啊……泰莎运动神经几乎是零，虽然自称对潜水艇非常熟悉，但是带千鸟参观的时候还会撞到东西摔倒，这样的女孩居然游泳技术非常棒。不过比起以上两点，对我冲击力最大的还是盛装的东方美女版玛欧姐和穿休闲装的宗介。

早就有人推测《全金属狂潮》会加入《机战》作品，虽然以前也有过小道消息指出——《机战》系列中有哪些参战作品完全取决于寺胖子请谁吃饭，当《机战J》的参战作品名单公布后，想必《全金属狂潮》兼《机战》的粉丝都暗自欣喜。早就有人预想当宗介遇到希罗后会是什么情景，这一对战争狂人理所当然地成为了游戏中的搞笑拍档，只可惜，由于对机器人感觉不到美感，我至今仍未玩《机战》系列的任一部作品，不然可以考虑做个“《机战》爆笑小剧场”之类的内容出来。尽管没有自己去玩游戏，但是光是听别人描述BON太君大暴走的情景就觉得忍俊不禁，仍然能通过这种方式感受到一些乐趣。

以前曾经提到过我最喜欢的声优是关智一，就是因为小关演绎的宗介太绝了，冷笑话功力一流，每次都一本正经地说出让千鸟暴跳我们爆笑的话来，而关键时刻的镇静坚定决不含糊也表现得很有力道。下一部动画的制作计划已经有了，但是制作日程还没有确定，真希望年内就能看到小关在《全金属狂潮》最新作品中再度出现，让热血战争狂掀起动画界的一场新风暴。



↑西瓜刀姐妹在原作中其实是一对兄弟，还是姐妹好……

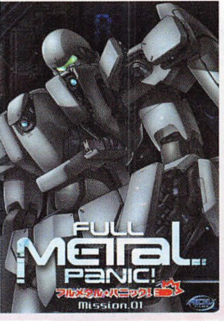
李海	月少将走了，但吉翁公国的复兴是不会停止的！
读者资料	男，18岁，陕西省西安市陕西师范大学附中高2007级七班，710061

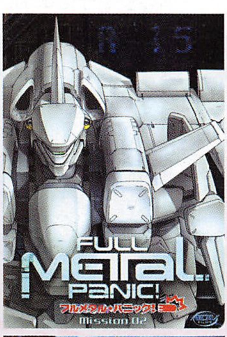
《全金属狂潮TSR》动画OP《南风》

心描き出す地图上の未知なるフロンディア
扉开いたら道は续いているよ
独り赖りなく背伸びしてみるユ–トピア
梦见るくらいなら构わず探しに行くよ
埃巻き上げて 君の街へ
空と大地が重なるル–トで
走る南风に乘つて 苍く染まる风を切つて
心ごと驱けだしているんだ
真昼の月を追い越して 昨日とは违う世界へ
どこまでも走り拔けてく あの风のように
时が目觉めだす希望に满ちたアイデア
诗に纺いだら饰り舍てで行くよ
光舞い散れば 胸が骚ぐ
云と绿が溶けてくスピ–ドで
eれる后影追つて 决して二度と逃げないで
答えならひとつじゃないさ
香る夏の花が开いて やがて降りそそぐ未来で
新しい君の笑颜に出会えますように
体传う汗をふいて 渴くのどを润して
迷いさえ振り切つて行くんだ
走る南风に乘つて 苍く染まる风を切つて
心ごと驱けだしているんだ
真昼の月を追い越して 昨日とは违う世界へ
どこまでも走り拔けてく あの风のように
あの风のように

心描绘出的地图 存在未知的疆域
门一旦开启 道路无限延伸
无所依赖自信地 奔向理想的乌托邦
即使只梦里遇见 仍执着去寻找
风尘仆仆地 向着你的城市
沿着天空与大地重叠的路径
乘着飞驰的南风 破开苍茫的北风
连同心也奔跑了起来
超越白昼之月 向着与昨日别样的世界
一直追逐下去 就像那南风一样
这时刻催醒希望 灌注的满是梦想
如果编织成诗篇 要舍去藻饰流畅书写
若流光飞舞散落 心也随之舞动
用那白云与绿蕴交融的速度
追赶那摇曳的背影 决定不再逃避
因为寻找的答案 并不只那一个
熏香的夏花绽放 在即将降临的未来
仿佛能遇见你崭新的笑容
擦去流下的汗水 湿润干渴的喉咙
甩开迷惑无畏地前行
乘着飞驰的南风 破开苍茫的北风
连同心也奔跑了起来
超越白昼之月 向着与昨日别样的世界
一直追逐下去 就像那南风一样
就像那南风一样

下川みくに唱的几首主题曲都非常好听，其中这首《南风》还成为《机战W》里的音乐。本期的图片来自《全金属狂潮》的DVD封面，都是动画中出现过的各种机体，虽然我不能一一认出来，看它们填满了整个封面的感觉还是很有气势的哦。

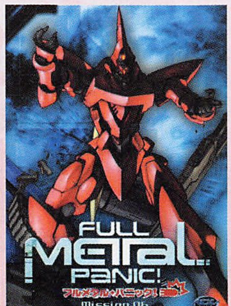






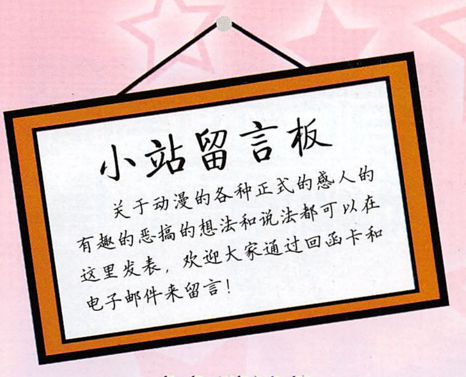








王臣薪	游戏让我永远年轻！
读者资料	男，18岁，黑龙江省哈尔滨市香坊区东北农业大学90号信箱植产三班，150030



客串登场人物

《全金属狂潮TSR》中，千鸟带着宗介去理发，外面骑着自行车路过的人和背着小包的少女背影，你看出来是谁了吗？居然是《死亡笔记》中的L和海砂。



《全金属狂潮Fumoffu》中，泰莎来阵代高中度假前，宗介带着长官参观校园，背靠鞋柜的少女和蹲着换鞋的男生又是谁呢？是《EVA》中的明日香和碇真嗣哎。



《全金属狂潮》考试题

你对《全金属狂潮》动画的熟悉程度有多少呢？试着做一下这些考试题吧，17道题的总分值是100分，有送分题也有很难的题目，看看你能打多少分吧！

1、千鸟到海滩上穿了什么颜色的泳衣？（5分）
2、片尾曲的主唱是谁？（5分）
3、最后一集里千鸟在桌子上摆着面值是多少的硬币打算去买面包呢？（5分）
4、男女主角的声优分别是谁？（5分）
5、美树原莲的声优是谁？（5分）
6、游乐场里面那只吉祥物的声优是谁？（5分）
7、学生会长林水敦信的声优是谁？（5分）
8、游乐场的里面的吉祥物的名字是？（5分）
9、谁曾经在游乐场里面向千鸟表白？（5分）
10、某一集里带领千鸟他们去写生的美术老师是谁？（5分）
11、与相良一起跟踪去约会的千鸟的女孩是谁？(5分）
12、曾经救了千鸟以及恭子并且暗恋千鸟的是谁？（5分）
13、《Fumoffu》篇第一集中相良是几点到达学校的？（8分）
14、椿一成第一次与宗介对战的时候使用的是什么招式？（8分）
15、泰莎到阵代高中度假的时间是多长？（8分）
16、相良喜欢用什么在鞋柜上面做记号？（8分）
17、椿一成用什么招式误伤了校工大贯善志？(8分）

恶搞四格《宗介的最爱》



孙杨	人，不能不玩掌机到这种地步。
读者资料	男，18岁，山东省青岛市胶州市实验中学高三（20），266300

有首旋律叫做不离不弃

——雪之少女的掌上圆舞曲

传说神在造完人的第八天，觉得自己很无聊，而且造出来的人只晓得发呆吃苹果也很无聊。

于是神说：要有工口游戏。于是世界便有了工口游戏……于是人类便开始玩工口游戏……

亲爱的年轻的爸爸妈妈们，将来你们的小孩如果问到了“工口游戏这种东西是从哪里来的？”类似的问题，请不要随便就以“在垃圾场拣的”或者“在医院门口拾的”之类我三岁时就在听说的瞎谎话来蒙混，请直接用上面的神话来敷衍吧……

因为父母出国的缘故，因此转学到了自己七年前曾经呆过的小镇，于是陆续开始跟许多位个性迥异的少女邂逅并相恋——于是那些父母没有出国或者即使出差到北京也是隔天就回来的青春期少年们，此刻都在愤怒地捶墙吧？

不得不说虽然为了避免让游戏玩家产生第一人称混淆的状况，而强迫使用同一个男主角去与各色美女约会的方法是出自制作方的“好心”，但眼看着可爱的少女们在游戏里被……（请允许我为了广大青少年的身心健康而使用消音功能），而那男主角却是一副欠了邻居二五八万的衰状，多少还是会激发起有识人士心中的满腔怒火（薯子：有识人士？）。于是同样在这团怒火的包围下，本作的男主角人公相泽佑一还是顶着一张“你就算想扁我我还是会用事实行动气死你”的地瓜脸上场了——咦？我手心里什么时候多了块砖头？

这个一上场就对着自己表妹说“我已经不记得七年前的事情”了的男生，怎么看都有着身负“7年前他一定把人家名雪……”罪名的重大嫌疑（“所以说这消掉的内容到底是什么啊？”“想看未删节限定版的读者请汇30块到绫小路的银行帐户！”“……”），而成天到晚穿着个绿色外套的装扮，看起来也很有着COSPLAY大搜查线里某著名警官的架势。只是这小镇子毕竟还不是湾岸分局，佑一也不需要跳跃着前往大搜查线，于是在雪花飘落的时候，属于他和她们的故事就正式开始上演了。



从某种意义上来说，就算官方指定的女主角人选是月宫亚由，但水濑名雪也一样能凭借超多的戏份让观众和玩家产生“其实她才是女主角吧”的严重误会。虽然佑一既不姓贾而名雪也不姓林，但这“表哥表妹天生一对”的封建思想余孽，还是会不时地涌现在不怀好意的男性粉丝脑海中。长发、天然呆、迷糊、亲切……当所有属性都完美得快成为一推就倒非推不可的标准女主角时（薯子：如今某些人的修辞手法已经彻底被动漫毁掉

了……），名雪却又在不经意间展露了她身为田径运动健将的特殊“才艺”——所以即使在之后的家庭生活中，佑一曾撞见过亚由洗澡（有么?），曾被真琴在洗澡时偷袭（这也可以……），但惟独没有发生过与名雪在浴室无意“撞见”的恶俗戏码。当然，肥皂泡和沐浴露已经足够烘托暧昧气氛，但是战战兢兢地推开门之后却看见壮硕粗大的胳膊和肌肉横生的双腿，多少还是成了围绕在玩家和观众心头挥之不去的阴影（薯子：……你回头被名雪FAN打了可没我什么责任）。

以几个女孩的故事里相对“真实系”的一篇来说（真琴和亚由都是超级系的……没玩过《机战》的大概不会明白这个说法吧……），名雪喜欢睡懒觉，喜欢猫却又会过敏，喜欢吃草莓相关的任何东西，所有的一切都是一个正常少女具备的特征。当然，光是早上三十个闹钟也叫不醒的毛病，也注定了她与“闻鸡起舞”永远扯不上关系，而这等单是在走路的时候都能睡着的特技，除了骑车睡到撞扁别人汽车的流川枫之外，也算是个人类里的罕有特例，于是这铁布衫耳金钟罩的外功加上睡呀睡呀走也踩不到狗屎的绫波微步，注定了这个女生将有着非凡造诣的未来。但即使如此，跟她谈恋爱也绝对不是件跟浪漫挂钩的事情，别人都是爱到天荒地老，她小呼噜一打就呼到海枯石烂，就算是要模仿花丛中扑蝶，她也会是“我和你缠缠绵绵四处呼”的典范。何况她的老妈也决非等闲人士——出得厅堂入得厨房，完美得快要令拉克丝女神都掩面羞愤（人头耸动地呼喊着“秋子姐姐永远28岁”……），却又有着能够做出“只需要一勺就能毒死一头大象”的果酱的实力。而她平时神神秘秘偶尔外出“工作”的举动，却又令佑一完全猜不出其职业，光是这份特殊性就让人好奇于她是不是专门给达官显赫寄果酱的职业杀手(薯子：有用果酱灭口的么……)。也正是这个原本看起来有点孤单的家庭，在佑一的加入后，成员也渐渐多了起来，在短时间内维持着一个相对平稳的状态。所以从某种意义上来说，善于招蜂引蝶的佑一，也是真正让名雪感受到大家庭温暖的大好人（“大哥哥是好人”的叫喊声震得我耳膜嗡嗡响……）。

直到名雪的妈妈秋子因为车祸而生死未卜地躺在医院里的时候，一直以开朗的状态示人的名雪才真正地显露出了她不为外人所知的软弱面。而在雪地里蓦然回想起七年前记忆的佑一，才发觉自己正是名雪口中那个曾经拒绝了她的心意的小男生——于是当七年前小佑一亲手打翻名雪表白用的亲手做出来的雪兔的画面出现在屏幕上时，“做禽兽要从娃娃做起”的漫天谩骂就充斥在电视机前的每一个角落里……

当然，造成七年前佑一拒绝名雪一幕出现的原因还是有的，这妾有情郎无意的关键所在，必然还是那正房太太地位的不可撼动（薯子：你到底想说什么……）。七年前在路上撞见了一个因为没钱买鲷鱼烧于是就用抢的小女生月宫亚由之后，佑一便开始了随随便便用几块鲷鱼烧就收买了一个女孩子全部青春的阴谋……联想起用草莓收买名雪,用肉包子降伏真琴,用牛肉饭取悦舞——这“相泽佑一”四个字果然就是那“罪恶”的血淋淋的日文写法呀!

泽渡真琴的出现似乎是几个少女中最突然也是最自然的一个,以一句“只有你我绝对饶不得”冲向佑一开始狂殴，然后就顺理成章地融入了名雪家（于是次日无数怪蜀黍站在学校门口对着刚放学的小LOLI们大喊“只有你我绝对饶不得”，接着被LOLI的家长PIA飞……）。这个失去所有记忆的少女的到来，让佑一的夜晚充满了刺激（这么说听起来实在有够暧昧……）：果冻丢在床单上，或者把洗澡水变成味噌汤，似乎都暗示着“请温柔地享用我”的脸红心跳。看着只用几个肉包子就能让真琴感到满足，又以读漫画为借口就将真琴哄上自己床（当然，然后发生的事只是读漫画而已）的佑一，实在是让广大男性同胞恨得牙痒痒。当然，作为七年前被封闭的记忆中的一份子，真琴的真实身份也在随后获得了披露，而这又一个“我知道你七年前做了什么”的往事回忆，实在很难让人忍住不吼一声“佑一你这混蛋到底想在一个假期里留多少情呀呀呀”。

七年前，小佑一曾救助过一只受了伤的小狐狸，并与它度过了一段非常快乐的时光。之后，佑一的离开令小狐狸感到无尽的悲伤。仙鹤报恩送来了布，乌龟报恩送来了龙宫，于是狐狸报恩送来了它自己（薯子：没东西可说的话，不硬用排比句也可以……）。在明白真琴的真实身份之后，佑一也渐渐察觉到真琴的身体在不断衰弱下



李文伟	拼了，为了能买到IDSL同，我必须的攒钱，那怕不吃不喝我也要。
读者资料	男，16，河南省郑州市管城区紫荆山路139号12号楼四号，450004

去。狐狸要变成人就必须制造奇迹，而奇迹的产生却又要蚕食这只变成人的狐狸的记忆和生命力。快乐时光转瞬即逝，在连续的高烧后，真琴逐渐失去了行动能力和语言能力。虽然悲痛但对此无可奈何的佑一，倾注心血陪着真琴走完了她最后的时光。然后，在愁云惨雾尚未散尽的时候，将亚由接进了门……（佑一你这个比禽兽还要禽兽的家伙呀唬！）

作为整个故事的灵魂所在，月宫亚由不仅有着身为官方钦点第一女主角的光芒笼罩，更是导致佑一封闭自己记忆的关键钥匙。这个明明与佑一同岁却有着小孩子一般外表的少女，除了间接将罗莉控的污名若无其事地淡化之外，更因为与她乐天派的个性融合，而成了活跃在动画观众和游戏玩家眼前一道亮丽的风景。与佑一在七年后相遇时，就一直在寻找着什么重要的东西，但到底是什么她自己也想不起来。当然，这并不是无理取闹，而是预示着某种不祥未来的临近。

天性爱闹，怕鬼怕得要死，关于亚由的个性描述就像是在形容一个邻家小妹妹一样。然而随着二人从不停的斗嘴生活中逐渐演变成开始心心相印，终于在某一个黄昏的街头，佑一接受了亚由的表白并亲吻了她(还说佑一不是个罗莉控！)。这之后的情节发展反倒没有因为情侣关系的确定而立刻演变成“呐，我们一起来生孩子吧”的不堪入目，反而因为过于幸福的亚由在带领佑一来到了她口中的“学校”之后，开启了被封闭的记忆的大门。原来七年前的小佑一与小亚由已经有了懵懂的感情（现在的孩子真早熟啊……摸摸头），然而在一次爬树看风景的过程中，小亚由因为被





强风从树上吹下而摔成重伤不治，由于这回忆太过悲伤，于是佑一才选择了在后来的岁月里强行封闭七年前在这个小镇里的所有记忆——换言之，如今遇到的这个亚由，早已不是人类的亚由，而在亲眼目睹了这场人鬼情未了的催泪戏码之后，无数用光了面纸的感情脆弱玩家和观众们，都难免要冲着屏幕吼一句：“那亚由你还怕什么鬼啊！”（薯子：再次重申，你要是被人打了跟我没关系！）

与舞的单独初次见面，是在夜晚学校的走廊里。倒在墙边的佑一和站在月光下的川澄舞，气氛和谐得就差舞开口问一句“我问你，你是我的MASTER吗？”了。而这个白天伪装成长发版长门有希，晚上就四处砍魔物的少女，除了让人有着“你到底用什么时间睡觉”的疑问之外，身配的宝具一“誓约胜利之剑”和宝具二“萌爆你眼球的兔耳”也都为这个无口系剑道娘增添了极大的人气。这个看起来冷若冰山的少女，在与佑一接触的次数增多之后，渐渐有了温暖的回应。虽然一句“请跟我一起砍魔物吧”完全没有“请跟我一起吃便当吧”的温柔可爱，但对于这个只会以“蜂蜜熊”和“碰碰狸”来表示是与否的少女来说，无疑是最大程度上的让步了。兔耳曾是七年前佑一送给舞的礼物，为的是能在麦田里轻易地找到她（同一时间还送给过亚由一个发夹…），而所谓的学校妖魔，其实不过是当年舞为了挽留小佑一的离开而编造的谎言，并通过她自己的能力而把谎言实体化的产物罢了——于是这异世界的人，超能力者的大会聚，还是说明了这不过是一场SOS团式的悲剧么？随后川澄舞将剑刺入自己心脏以解决掉最后一只因自己而产生的妖魔，为了扭转时空阻止这一惨剧，佑一只得对着天空喊出了“波若菠萝蜜”……好吧，我承认我是在发神经。

既不是超能少女，也不是动物成精（这话怎么听着那么别扭……），就连体育也并不擅长的美坂汐里（请允许我用这两个字的写法，因为原来那个日文汉字在简体排版程序里会乱码……），从一登场开始就以林黛玉般的柔弱身体宣告了这

吕本庆	时常回味经典游戏，也是一件令人感动的事。
读者资料	男，19，内蒙古呼和浩市团结小区东区十六栋五单元三号，010010

注定会发展成“在小镇的中心呼唤爱”一般的悲剧。作为唯一一个没有与佑一在七年前发生任何爱恨情仇关系的少女（突然有种想欢呼的冲动），美坂尽管身患绝症却始终坚持要在大冷天徘徊在雪地里，还吃着最爱的香草冰淇淋——虽然很怕被FANS打，但我还是忍不住要问一句：“小妹妹你知道‘找死’两个字怎么写吗？”……尽管佑一早已猜到美坂汐里是自己同班同学美坂香里的妹妹（就好比是你觉得欧阳克是欧阳峰的什么人一样……啊，那个好像是私生子……），但香里始终否认她有个妹妹的言行却总是让所有人都觉得有些古怪。于是为了弥补七年前没有与这个少女有过任何瓜葛的遗憾（……），佑一开始与美坂汐里在长期的促膝谈心中建立了深厚的友谊（……）。然而病气女终究是病气女，美坂汐里虚弱得甚至连推都不必就能自己倒下（想歪的人去墙角罚站！）。无法坐视不理的佑一在得知美坂汐里的寿命最多还能维持不到一个月的秘密之后，号召了所有的朋友为她举行了她有生以来的第一个生日聚会。终于卸下心防的香里，在聚会后坦然地再次对妹妹敞开怀抱。原来香里一直疼爱着这个妹妹，只是为了担心自己无法接受失去妹妹的残酷现实，而强迫自己疏远她而已——啧啧，还真是一对别扭的姊妹花……在顺利地取得妹妹的好感之后，又通过“关心”“细心”“温柔”的表现而渐渐赢得姐姐青睐的佑一，即使在七年后也依然在这个小镇里处处留下了泛滥的感情。

咦？我手心里怎么又多了块砖头？

1999年发售的PC游戏《Kanon》是KEY的处女作，它曾经感动了无数GALGAME玩家，并因为感人肺腑的剧情而开创了“催泪系”游戏的先河。由于推出时被划到了成人游戏认定里，这款游戏一度被没玩过的玩家认定为“工口”游戏的作品。其实，这款游戏本身成人内容并不算太多（相比同类游戏而言）。在剧情大获肯定之后，KEY又推出了《Kanon》的移植版本，并于2001年秋天由东映改编成了长度为13话的动画。动画成功融合了游戏原作中5条平行线路，5个女孩的故事被串在了一起，尽管动画本身不可能具备GALGAME的文字底蕴，但对于一款改编作品来说，这部动画还是比较完美地表现出了《Kanon》的世界观和情节的。

2006年秋，由于之前改编《AIR》TV动画版大受好评，因此KEY决定再次把这部催泪名作交由京都再次改编为TV版动画。在重新改编了剧情之后，在内容和画面上都比东映更为细腻的京都版动画果然不负众望地将催泪气氛营造到极点，让2006年的冬天四处充满了泪水的温度和爱情的悲欢。

于2007年2月15日发售的PSP版《Kanon》，是将原作剔除了成人内容后的翻新作品。不仅语音部分全部重录，在音乐上也做了混音调整。画风依旧维持了原作的人设，这对于从京都版动画开始接触本作的玩家来说可能有点遗憾，但在加入了大量的新剧情和支线之后，这款作品也无疑是个新感动的开始，即使是老玩家，也会对这个掌机版本产生新的感情。PSP版的声优基本沿用了京都动画版的声优，但游戏却并非全语音，只在一些重点剧情部分才会出现语音，这对于注重靠人声来提升临场感的玩家来说，不能不说是个遗憾。



记忆中的雪，一年比一年要下得小了：不只是雪花变小了，就连地面的积雪也比从前少了很多。

究竟是我们在逐渐长大，于是看不见童话的美妙呢？还是记忆中的雪，从来都没有那么深过？一切都已无从知晓，因为无论是跳跃着的，还是歌唱着的，那首亲切熟悉的卡农曲子，都已经默默地扎根在了我们心底深处，等待又一年的春暖花开，悄悄发芽。

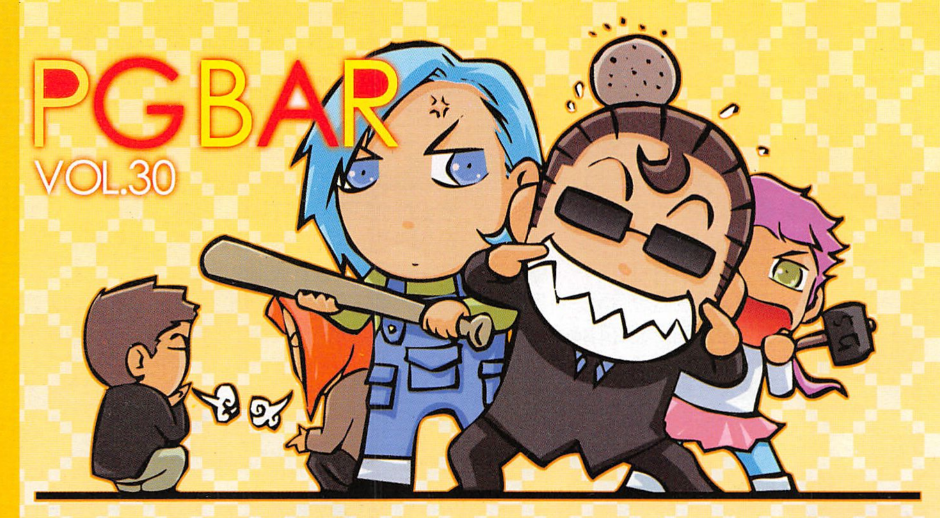
我们想不起来的，不代表它就没有存在过。我们看不清楚的，不代表它就没有到来过。即使记忆被长久地遗忘了，我们也应该满怀期待地冀望着明天的来临——因为在某一个不知有多远的未来，那些曾感动过我们的关于雪的记忆，一定会再次浮现在脑海。

一定。

文/绫小路义行

姚斌	我是太阳，游戏是地球，PG是月亮，谁都离不开谁。
读者资料	男，16，新疆乌鲁木齐市人民路车市巷第二十中学高一10班，830000

PGBAR VOL.30



☆家里有点急事，还没赶上这期开始制作，小枫就带着某人一溜烟地奔回了家（大家别误会，是坐火车“奔”回去的），直到杂志快截稿时才带着一身的疲倦返回了编辑部。本来还想带些照片和趣闻回来给大家，但无奈心情不是很好，也就没怎么拍照。如果大家实在想听的话，就等到下期“犄角旮旯”里再跟大家贫一贫吧。

☆《PSP终极奥技》一书终于出炉，这本专刊完全是由剑纹同学一个人策划制作并完成的。作为编辑部中的“PSP大拿”，剑纹来主持制作这本书实在是再适合不过了。制作过程中的困难和苦乐只有他自己心里最清楚，就连一直在旁边看着的小枫都替他感到“累”。这本书的实用价值也是相当得高，希望大家能够多多捧场，支持一下剑纹同学的心血，相信一定不会让你们失望的！

☆连我自己都没想到，想念小莺的读者会如此之多。小枫并没有在回函卡做专门的调查题目。但却依然有相当多的读者来函表示对小莺同学的想念。本期PG BAR中特意制作了个关于小莺的专题，算是对她工作成绩的一种肯定吧。

☆大家看完本期栏目就会发现，这是一期回归原点的PG BAR。不知道大家感觉如何，记得写信告诉小枫哦！

闲聊町

●岚枫，瞧你小样！别以为把着给我的NDS和PSP就很牛！看我们PG迷们怎么扁你！（湖北荆州 汪洋）

——现在的读者真疯狂，我还是先找个地方躲躲吧还是……

●小枫哥祝你再胖一点，到了过年时，我们可就有肉吃了！（上海 周杰铖）

——前几天看新闻说，有一只母猪为了救出即将被宰杀的公猪而对杀猪人又撞又咬……所以周杰铖（周杰伦他弟弟？）你小心点哦！

●一定要中奖！把奖品送给邻班的美眉！（云南大理 陈思宇）

——不用那么麻烦了，你直接把美眉的联系方法告诉我不就得了（偷笑）。

●暗凌凌了；翔武武了；剑纹纹了；月莺莺了……都有意义，唯有……（浙江湖州 宋泽彬）

——你不就是想说岚枫枫（疯）了吗？不用遮遮掩掩的了，我帮你说。

●某枫，你别总在文章里提你家“大人”啊！我很不爽哦！^_^（广西 孔超）

——孔大人！难道你不知道如果我万一说错话也会很不爽吗？！

●天天背着老妈玩SP，老妈一来，我就立刻藏在枕头下面。这使我的反应成了全班第一。（浙江乐清 吴乐凯）

——这种所谓的条件反射小枫当年也练就得炉火纯青。来，握个手吧！

罗文	GBA游戏加油！
读者资料	男，17岁，天津市塘沽区渤海石油新村三区95—604，300452

调戏

江苏建湖 稽松

岚枫：你好……

真别扭，跟你说声“你好”咋就这么别扭呢！怎么感觉自己就跟出卖了灵魂似的？我郁闷啊！估计你那个在人们谈吐中的形象已经深入我心了，哈哈！胖墩、胖墩、胖墩……那个估计是翔武大哥的手臂，是你偷拍拿来冒充的吧……我就不“调戏”你了（用这个词好像不太准确哦！），不过也拉倒吧，你啤酒肚里能撑航空母舰呢……

枫哥，说实话，跟你还有翔武大哥接触的时间并不长，就半年。我的家乡是个小县城，连PG都会迟上那么三、四天，就更别提这儿有个正规点的电玩店了。我的DSL都是在外地买的，烧游戏还得送出去，太可怜了我！看着枫哥你们写的游戏介绍、攻略，我口水流得比黄河还滔滔不绝啊！（后略）

枫：“调戏”这个词用得不错，欢迎以后大家多来调戏我。至于体重……我实在不想再去解释了，你说编辑部里有那么多“大块头”，为什么大家非要拿我这个标准身材的人来“开涮”？真是想不通啊想不通……

稽松同学的画稿我看过了，如你所说还是不错的。下次寄张大些的吧，尽量不要使用铅笔绘制黑白稿，那样扫描到杂志上的效果比较差。不要总是为自己生在小县城而感到失望，这一切都是暂时的，只要你肯努力，未来丰富绚烂的生活还是会属于你的。

生日快乐

北京 翟博伦

小枫你好！我叫翟博伦，是一名高二的学生。现在的学习可是非常的紧张啊。每天就光是写完作业都要到8点多，之后还要复习当天学的知识，和预习第二天要上的课，实在是累啊！也只有看PG是我的一大乐趣了……（后略）

说说70期PG吧，我在调查表中写到：12月30日是我的生日，自己大概算了算70期PG的发售日也就是那几天了。在此我求求小枫了，希望70期的PG在那天发售，封面我希望是《OP》的画面，（我也是OP饭，翔武我支持你），求求你了小枫，求求了……如果可以的话，那就太感谢了……

枫：当我打开信封发现一张68期的回函卡掉出来的时候就明白怎么回事了……小枫敢对天发誓，我是刚刚才拿到这封来信。至于为什么这封信在4个多月后才寄到编辑部我也很难去解释。总之，这么晚才看到翟同学的来信小枫实在是非常的抱歉。

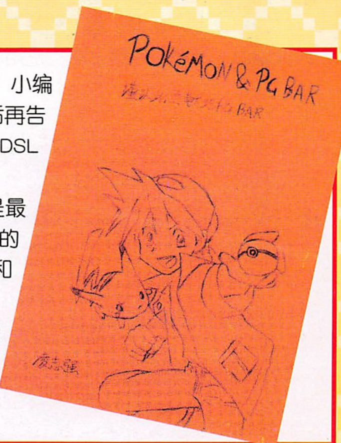
如今70期早已经发售了，也不知道你买到杂志的那天是否赶上了自己的生日。虽然说即使当时就收到这封信，也很难满足你“OP封面”的要求，但没有及时收到读者的信毕竟编辑也有一些责任，所以麻烦美编简单重做了一个70期“OP版”的封面，算是一个小小的补偿吧，希望你能喜欢！

留言BAR

☆北京的凌志强小弟弟，信我收到了哦！签名照就算了吧，小编们又不是什么明星，我们的本分工作就是把杂志做好。最后再告诉你下SP配烧录卡是玩不了“钻石珍珠”的，只有NDS或NDSL才行哦，以后多看我们杂志长知识吧！

☆辽宁的李建龙同学，我建议你不要买DS Link，虽然它是最早的SLOT1端口的烧录卡，但在性价比上并不是现在最好的选择。如今的几款SLOT1端口烧录卡（R4、EZ5、SCDS和AK+）都不错，你可以酌情选择适合自己的一款。

☆辽宁沈阳的韩放同学，收到了你的信和画稿。我们当然欢迎你来投画稿了；但是记得下次尽量不要用铅笔稿，你的这一张实在没法用啊。没有背景，铅笔的构图又太简单，下次努力吧！不过依然十分感谢你对杂志的支持！



郭山山	口袋是我迈向掌机的第一步，支持口袋，支持PG。
读者资料	男，15岁，天津市河北区建昌道三和小区天时园7-26-301，300240

●我喜欢月莺，可惜她要走了，谢谢她给我们带来的快乐。（广西桂林周宇）

●这次是月莺了，我希望她能一路走好（不是死，放心吧），希望她的梦想能够实现！（安徽马鞍山许凯）

●月莺JJ，我超Like你啊！进修之后还来PG吧？>_<（广东汕头黄远）

●失去了才会珍惜，月莺走了，才发现少了一个帮爱的"高达"控啊！（安徽合肥张磊）

●月莺，祝你的宏愿能够实现。（广东中山钟健荣）

●听说月莺要走后有点伤感，但希望小枫可以把她的照片登出来见刊。（广东云浮张俊杰）

●希望月姐早点"修成正果"，常回来看看。（福建王伟彬）

●月莺，虽然你将要离开PG了，但是你的精神会保存在PG的。（广东梅州黎阳）

●小莺，一路走好，偶会默默目送你的……（安徽朱一鸣）

月言莺语：在世界的中心呼唤爱

阿月（可以这么叫你吗？），说实话，我一直是你的忠实FANS，看到你要走的消息时，我的心"咯噔"一下，就像被什么东西堵住了一样。

还记得，从"月言莺语"的第一期到第五期，也就是64-68期，一直呼唤"萌"；69期是"舞"；70期是"囧"；71期是"月"；72期是"武"；73-74期是"春"；75期是"梦"。本以为在下几期会呼唤"爱"，可是你却要离开了，那么这份爱，由我来呼唤。

在你来到PG前几期时，我觉得你是一个满嘴萌的小丫头。可是到了后来，我越来越喜欢你的文字——清新、淡雅。就像春风一样的温暖与舒适，感觉你与我虽相隔千里之外，但总觉得你像邻家的大姐姐一样亲近。

从那以后，我便开始注意你了，当我发现你是高达FANS时，心中无比激动。又得知你是ACG FANS时，更是高兴得溢于言表。对于一个ACG狂人来说，还有什么比这个更让人振奋的呢？

当我看到你的头像时，就一直很奇怪，为什么有一对小翅膀呢？到现在我才知道，那对翅膀代表着飞翔。真不知那是巧合，还是天意……

忘不了你一次次呼唤着萌；忘不了你要称霸PG的豪言壮语；忘不了……

阿月不是说要称霸PG吗？怎么现在要走了？难、难道说你的野心是——

"我要让全世界的人都跟我萌起来！"（盗用《钢炼》中经典台词开个玩笑^_^）

真的，就像阿月所说的，天下无不散之宴席，虽说不知道原因是什么，但我希望你能以乐观的心态去面对每一件事，并将萌进行到底。让ACG来得更猛烈一些吧！（笑）

"海内存知己，天涯若比邻"我相信你一定会与我们再见面的，因为这是我们的约定。

"剪不断，理还乱，是离愁，别是一番滋味在心头。"

"劝君更尽一杯酒，西出阳关无故人。"

谨以此，献给已经踏上修行之路的阿月，愿万事如意、心想事成、一路走好！

——黑龙江哈尔滨 何毅

07年3月14日 夜

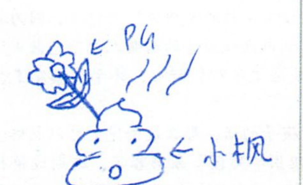
枫： 小莺离开已经有段时间，也渐渐地淡漠了关于与她一起共事时的记忆。在这里还要引用一下薯子前两期对小莺的评价，"她是一个能让周围人感到快乐的人。"在临回老家前，她还"假惺惺"地想请小枫吃顿告别饭，去的饭馆是之前曾经一起去过的一个"鸡锅"。以前曾听她说，在大学的时候经常跟一些朋友来这里吃，比较实惠。虽然在之前我也极度地想留下她，但人各有志，她当时表示得很坚定，我也不好再多说什么了。只是那顿饭，最后还是我请的，不为别的，只是觉得有这样的一位好朋友很值得，只有让我来掏钱心情才能更舒畅一些吧……现在的小莺日子过得貌似还不错，修行也颇有成效。她也不会就这样离开大家的，只要有机会，我一定还会叫她来跟大家聚一聚的，毕竟，我们是好朋友嘛！无论是她跟我，还是跟大家……

张军	何时中国才能有行货，就靠现在的玩家了。
读者资料	男，18岁，江苏省常州市钟楼区花园新村40-U-102室，213016

涂鸦天堂

PG插在小枫上

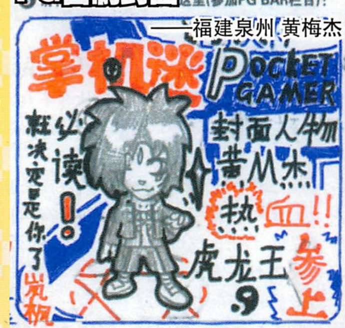
——广西 全剑鹏



←「花朵」和「便便」的形象都很传神，但最赞却是「便便」上方的「飘香」都能表现出来！

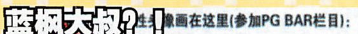
PG自制封面

——福建泉州 黄梅杰



←拿自己做封面勇气可嘉，旁边那句「就决定是你了岚枫」是特别策划的题目吗？

蓝枫大叔？！



——安徽 朱逸飞

←现在大家在「践踏」我的形象时已经越来越不吝惜血本了……

假装学习

——福建福州 陈少鸿



←其实我很想知道如果这时候你爸进来是想拿你的「笔」使使你该咋办？

这不是我

——山东潍坊 王宇



→又是萌图，只是右上角的四个小字比较扫兴，哈哈！

知己

辽宁大连 丛小凯

（前略）……在学校里朋友是有，但没有知己。我不知道你对“知己”是什么概念。我想，“知己”比朋友更深一层。他明白你的心里想着什么，也会在你需要帮助的时候开导你，帮你解决问题。在我看来PG便是我的朋友，PG里的岚枫则是我的“知己”。想想看，岚枫你是在06年1月份进入PG编辑部并创办PG BAR的吧。我也是在那时认识的掌机、认识的你。一年多，虽然没有见到你本人，却听到了你的声音。看到过你给我的回帖（三栖人论坛）。关于你的声音，我一直没有忘记，也是在06年初，我打电话去编辑部问：《牧场物语》BOY版（GBA）的攻略PG哪期做过？你当时的语气很和蔼，并抱歉地对我说：这个是以前的游戏了，攻略也是很早的了，现在手里没有样刊，说不准呀！你翻翻以前的杂志吧……当时我在电话里有些紧张，说话不太顺溜。你还说：别紧张，慢慢说。我都记得很清楚……（后略）

枫：一封很平淡的来信，但是在我读完后却有种说不出来的感动。我不知道自己能不能成为一个称职的“知己”，但至少“朋友”应该算是够格的吧……（笑）做编辑这么久了，尤其又是一直在主持着读编栏目。有很多读者支持我，这自然是件让人开心的事情，当然，批评甚至是谩骂也不是没有（下面就有一位，咱们呆会儿再说），我一直觉得自己很庆幸，能够跟全国各地的读者进行交流，并成为你们的“知己”，这对我来说无论如何都是一笔异常丰富的精神财富。关于电话中的对话，我还是有印象的。你还能记得这么清楚，我真的很高兴，真的……

张海彬	没有掌机，也只能用PG充饥啦。
读者资料	男，19岁，江苏省南通市港闸区第二中学高二（6）班，226002

岚枫讨伐书！！！

岚枫：

咳咳，你这次实在是不走运了，话说我还是第一次指名道姓的要找你！为什么，因为我拿到本期杂志的时候心情实在是很不爽！为什么不爽？还不是看到以岚枫为首的这帮人把杂志做成这样！哎，无话可说了！我甚至记得以前提意见的时候是不是都要温柔了？！好吧，终于要爆发了，就在这本《电子天下・掌机迷Vol.75》上！

第一条是关于边角栏，如果你们假设全体读者都是傻子的话，那么这条完全可以忽略。但遗憾的是，群众的眼睛是雪亮的，多可笑的错误啊！我已不想用“失误”来形容了，这期边角栏的内容居然有一半是在上期出现过的！你们这是什么工作态度啊？过年都把你们给撑傻了吗？这是一个态度的问题，是不对一直支持你们的读者（包括我）负责。说实话，看到这样的错误时，我真是欲哭无泪啊，好好的一本杂志变成这样，哎……

第二条是关于攻略的问题，这次主要是说你那篇《弧光》的所谓“流程”攻略，有代表性！我在以前给你们写信的时候都不知道提过多少次了，在正式攻略前一定要加上一定的介绍说明性内容，像系统、各菜单介绍之类的。像这次《弧光》的攻略，你能保证每个人都能无视那些介绍性内容直接玩转系统吗？你以为看你们这些大作的都是达人、高手吗？很可惜，如果不是菜鸟也不用看这种东西啦，他们通关比你们还快呢！你不要跟我说这些东西可以在网上找到，那你们PG啥都不用做了，什么都在网上找书都不用去买了。至于版面问题云云都是托辞，少放两张图，把字排密点不就解决了吗？

第三条还是攻略的问题，也是另一条使我感觉极度不爽的原因，这期居然没有《雷顿教授》的攻略？！那你们还做什么掌机专门志，还敢声称自己是“中国唯一的掌机专门志”，连人家电软都在第一时间放出详细攻略来了，那我问你们，我们专门买这本PG为的是什么？这款游戏是我期待已久的，但苦于语言障碍理解不了，所以就把希望都寄托在你们的攻略上了（电软没买），但结果是如此地令人失望，哎，反正也不是第一次了……

第四条是关于你，对，就是你——岚枫！在BAR中的发言我也算是忍了，但在游戏点评时候的态度实在是极度的不严肃！一点权威性都没有！嘻嘻哈哈的成什么话？什么叫“有平野绫做声优的游戏就是好游戏！”这是哪门子的话啊？居然也会写在点评性的文字里面？哎！我都替你脸红呀……

气也出得差不多了，心情也算是好了一点，岚枫你知道吗？其实上面提的好多都是我认为PG中存在的老问题了，可是你们老是无视！以至我终于忍不住要喷你们了。爱之愈深、恨之愈切。恨铁不成钢的心情你们都经历过了吧！我真是很想PG能做得更好一点，不是一期一个飞跃，但起码要每一期都能看到进步和诚意，而不是出现过一次又一次的低级错误。希望PG不要再让我们失望了。还有，我还是想在这里劝一下岚枫你，以朋友的身份友情提醒，你在接受意见的时候还是要把心胸放开一点，不要老是立刻想到自己怎么无奈怎么无辜，这是得不到实在的进步的。要虚怀若谷地对待每位真诚向你们提意见的朋友，这将是你们进步的无价财产。

还有一点我原本也不想说了，就是回函卡的问题。像这期，回函卡上赫然写着截止日期2007年3月15日。话说3月15日我连书都没看到卖呢，谈什么寄出回函？！还有“彼者的主义”这栏，在杂志里连影儿都找不到，还答个啥？还是那句话，态度问题，态度决定一切，连小事都做不好的人还能期盼能成就大事吗？

——广东佛山 黎伟滨

枫：曾经就有读者来信说，PG BAR里鲜有批评的来信，是不是我故意在偏袒自己？其实真的没有，批评的内容的确是有的，但我一直没有找到合适的机会来刊登。直到收到黎伟滨读者的来信……我觉得这一次如果我不把它登出来的话，就会很对不起像黎伟滨这样的杂志的老朋友。

关于你在信中对我的指责以及现在杂志中所存在的问题，我很理解，也很明白你现在的心情。我曾经也是一位读者，正是因为对杂志有很深的感情才会迸发出这种愤怒的心情。对于你的批评我完全接受，并且不想去解释什么。

我觉得很多读者还是不明白，“小枫并不是PG的领导者”，很多时候我真的很无奈。因为我的力量真的很有限。很多时候我能做的就那么多。我承认有些事情做得不够妥当，但更多的时候却是力不从心。我只是希望大家还能够一如既往地支持我们。我相信我的伙伴，也希望大家依然能够相信我们！

最后十分感谢黎伟滨对杂志提出的中肯意见！

贾程帅	我不会在意中奖的，所以一定让我，所以一定让我中奖。
读者资料	男，16岁，金华市八一南街301号金华五中初三（3）班，321000



拿到画稿的时候发现信封不见了，只好当无头画稿来用了，细节部分还要多下功夫。



亮点在于衣服的细节，但是不觉得身体比例失调了吗？ **安徽繁昌 秦枫**

除了衣服袖子的上扬有点诡异之外，其它都不错啦，No.1了。 **浙江舟山 周丁乾**





有心进行原创是很值得鼓励的事情，希望能看到你更多更好的作品哟！ **海南海口 陈奕海**

某枫居然回家了几天，然后我发现没有他帮忙从一大堆回函卡里挑出画稿来，图区资源居然很缺乏，苦力枫在这种时候才显现出他的重要价值，我先代表大家对他表示同情……话说某枫不在的时候我们就缺少了欺负对象，还是会觉得寂寞的。

by暗凌

赵子鉴	拿着手里的NDS看着商店里的PSP。
读者资料	男，19岁，浙江省绍兴县鲁风中学高三（16）班，312000

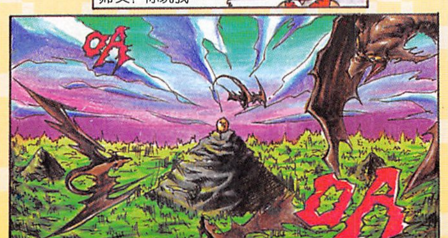


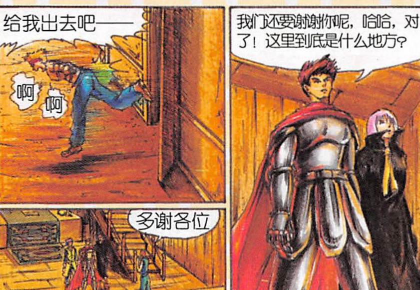


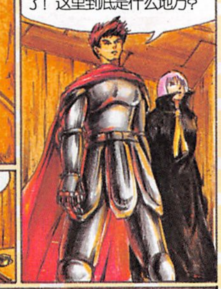














枫宇博客

陈维宇!!我恨你!!

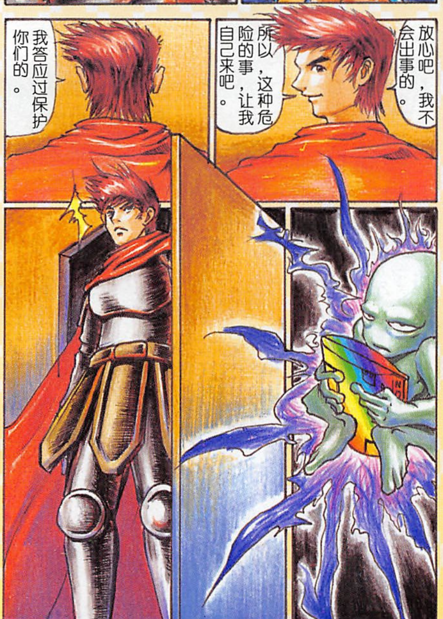
别害怕,又是岚枫我在这里吼呢。陈维宇这期依然没有给我写博客,无奈的我只好再次客串一把了。

大家看了前面的PG BAR都应该知道我前段时间回了趟家吧,其中还特意抽空去了趟陈维宇的老家——双城市。不过我这次去可不是想请陈某人吃饭哦,因为实在找不到他的联系方式(高中生了都不说弄部手机)。这次去那边的唯一目的就是看"二人转"。虽然"二人转"应该算是东北的本地戏了,可是小枫却一次正宗的现场版"二人转"都没看过,实在是个不

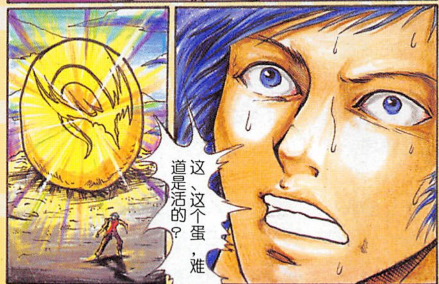
常晓飞	恭PG越办越好。
读者资料	男,12岁,北京市海淀区香山19-5,100093











剑纹能否得到"NO-GAME β"，岚枫将遇到什么？翔武的计划将正式出击，预知详情请看下集！

小的遗憾，而这次正好有专车就去凑凑热闹，要说遗憾的话，就只有没跟陈维宇来次真正的面对面的"枫宇"对谈了。（笑）

另外还要跟各位读者大人禀报下，因为陈维宇已经进入高三的紧张备考阶段，《枫宇传说》可能要面临暂停连载或者提前结束的两种可能。到底将会是如何走向还没有最终确定，因为这还要看"陈大仙"自己的修行程度。但至少就小枫来说，当然希望《枫宇传说》可以做得更多更好了，但"陈大仙"的前途也一样重要，总之，我们还是继续支持他吧！

刘毅	不要轻易相信游戏不影响学习的鬼话。
读者资料	男，23岁，山西太原理工大学迎西小区3116#，030024

Q&A 问答无双

你的问题
也是大家的问题

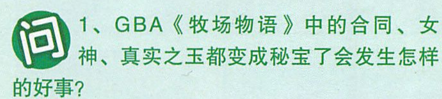
关于游戏的一切问题彻底解答



《孤岛冒险》中，我进遗迹后卡住了，一个会充水有木箱子的房间里，到底该怎么过？

（陕西省宝鸡市 段泽颖）

推动木箱子到合适的位置，充水之后木箱子会漂浮起来，踩着木箱子跳到对岸就可以进入下一个房间。为了节约时间和体力，在推箱子之前先存个中断存档吧，反复读档来找消耗最小的方法。另外，遗迹里需要推箱子的房间很多，一定要带足食物和水一次通过。



1、GBA《牧场物语》中的合同、女神、真实之玉都变成秘宝了会发生怎样的好事？

2、夏天和凯搞好关系,而且还没结婚,到凯店里去(PM1-PM6)会发生一个全村人在凯那里吃东西的时间,但有两个人不认识,他们是谁?

1、没有特别的好事,女神秘宝和河童秘宝有装备上徐徐恢复体力/减少疲劳的作用,真实秘宝装备上可以看人物的体力和疲劳值。

2、和NGC版牧场联机出现的露比和商人。

GBA《牧场物语女生版》中，我的工具全部改造成秘银的了，为什么到湖边矿场诅咒道具所在的矿层却挖不到诅咒道具？

（天津市东丽区 刘扬）

背包要有能装下多余工具的空间，这样才能挖到道具。

GBA《王国之心》里，二周目使用利库，如何打最终的BOSS？几乎攻击不到他，利库的攻击方式又单一，有什么方法？

（广东省韶关市 蔡文俊）

不是第一次的他所能比的，物理攻击速度十分快，而且几乎躲避不开。特技方面，他的特技卡出来之前根本不能判断是什么，一下子就出来3张放特技，甚至连数字总共多大都不能先判断，他除了开始会的那个特技外，还多了一个背后怪物从地上升起的特技，一旦中了，掉HP非常多，打的时候最好见他这招就CB掉，幸好他用这招时前奏要不少时间，而这次有4张0卡在最后面，来得及CB。攻击方面也很不便，因为他经常利用他背着的怪物来抵挡，特别是连特技都可以挡掉，所以还是注意点，不要老是用特技，要用也要在距离不远处，并且可以CB他的特技的情况下使用，在准备充足的情况下，跟他近身物理攻击比较好，虽然也不是很容易击中他，但至少不会受到他的那么多进攻。一旦被打回原形，也还是和开始一样，利用CB再次变身。

（转载天幻网王国之心专题 liuyi1228）

《恶魔城 月轮》中，最后打倒德拉克拉伯爵第二形态，打到闪光时伯爵撞我一下，500HP一下就挂了，请问有没有好的方法？

（安徽省淮南 许勇畅）

第二形态不停向上冲就可以躲开攻击，实在不行就多练练级，有雷鸟卡片组合就比较好打了。

在《恶魔城 遗迹的肖像》中，由于我太心急了，于是我很早就入手“净化了”，于是幽灵没有对我说鞭子的故事，于是两个吸血鬼MM没有出现，只有BAD ENDING等着我，怎么办啊？

（重庆省江津市 万腾）

以下这几点是GOOD ENDING的条件。

1、打败死神后回到幽灵那里，幽灵会跟你说起主角父亲的事情。

2、到神父的房间发现他不在了，然后他匆忙跑进来，这时已经是吸血鬼化了。

3、找到净化魔法后就可以给神父和两姐妹进行净化了。



《苍月》中的32号魂，具体怎么收？说是在塔上的BOSS房与记录点间有个人

常远	枫哥减肥吧，正建设之中，有意者加我
读者资料	男，17，河北省沧州市第二中学高一17班，061001

影，但没看到啊？

（陕西省西安市 吴海涛）

那个人影是在背景中，你会看到他在那里飞，然后使用曼陀罗草的魂（就是扔出去叫一下爆炸的），之后就获得了。



1、《牧场物语 矿石镇伙伴中》贤者之石在哪一层可以挖到？

2、几年后情敌会结婚？

3、港口的船有什么用？

（南京市海福巷 武子聪）

1、挖贤者之石：泉矿：60、102、123、152、155、171、190、202、222、231～255前提是所有道具都已是祝福级。

2、起码4年后，而且必须和情敌好感高+和情敌对象爱情度低。

3、港口的船只是做装饰用。



1、《牧场物语 精灵驿站》中在矿场扔东西会降低好感度吗？

2、在中级矿场255层时，不小心按错了没拿到传说之剑之后还能拿到吗？

(上海市奉贤区 刘聘)

1、扔东西不会降低好感度。

2、传说之剑是可以再拿的。



1、《圣魔光石》中，除了有银卡（消费减半）用于特殊商店外，还能有其他用于商店的特殊物品吗？

2、DS-LINK的MOONSHELL怎么看电影？

（山东省威海市 黄超）

1、会员卡，用于访问隐藏商店用的。

2、在PC上先用转换软件把影片转为DPG格式的，然后拷到烧录卡中，运行MOONSHELL进行播放就行。



在《银河战士 初猎》中，为什么我打完最终BOSS的第一形态就结局了，攻略上写BOSS还有第二形态，还会转换场地，还会有最终武器，还要什么条件吗？

（辽宁省大连市 李宇）

只打第一形态完成游戏是"Bad Ending"，记得最终BOSS Gorea场地周围类似三角形的东西吗？它们有不同的颜色，按照攻略中的颜色顺序使用对应的武器攻击这些三角形，在攻击Gorea。这样干掉Gorea后它就会变身为第二形态，并且转换到另一个场地了。

攻击颜色的顺序和所用的武器：

黄色：Volt Driver

绿色：Battlehammer

橙色：Magmaul

蓝色：Shock Coil

紫色：Judicator

红色：Imperialist



《FF3DS》中，洋葱剑士的能力是否需要以洋葱剑士的职业等级来提升？我70级的骑士转洋葱剑士，能力低得可以。

（浙江省海宁 胡腾）

洋葱剑士的能力纯靠等级来提升，在92级之后能力会大幅度提升，到99级是全能力99。而职业熟练度提升攻击次数、魔法效果、魔法成功率。



《生化DS》中控制室那个关闭水的开关,为什么我用笔转它，它就是不动？

（四川省成都市 胡清政）

这里转的时候千万不能心急，要点住了把手的位置慢慢转动，这样就可以成功解开机关了。



是不是PSP 3.02 OE－B才能玩PSP模拟器，能在这个版本上玩ISO吗？

（上海市浦东区 赵俊）

在这版本之上的都可以玩PSP模拟器，也可以玩ISO。



想自己转PS游戏来玩,却不知道怎么做,需要什么软件？怎么操作？怎样打补丁？

（广西省来宾市 莫益兴）

先下载PS的ISO，或者用ISO制作软件把PS盘作成ISO镜像文件，然后用POPS Converter转换，最后放到PSP中就行了。



《JUMP SUPER STAR》里面有些关卡的达成条件是“空中ジャンプせずにクリアせよ”，是什么意思？

（天津美术学院 郑斌杰）

就是不用空中跳跃通过此关。



有一次玩《FF3》的时候,我要拿创世武器,可是和NPC说完话就出现白屏,怎么办？

这个现象应该是汉化版中存在的，到网上下载个修正后的版本就可以了。

沈斌	高三，转职中。
读者资料	男，17，上海市南汇区航头镇许冯村823号，201316

GBA SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

截止统计时间：2007年4月3日

未定	合金弹头1	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头2	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头3	SNK PLAYMORE	ACT
未定	合金弹头X	SNK PLAYMORE	ACT

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表



截止统计时间：2007年4月3日

2007年4月5日	名侦探柯南 侦探力训练	BANDAINAMCO	AVG
2007年4月5日	真 三国无双DS	KOEI	ACT
2007年4月12日	逆转裁判4	CAPCOM	AVG
2007年4月26日	FF12 自由之翼	SQUARE ENIX	RPG
2007年4月26日	桃太郎电铁DS 东京&日本	HUDSON	TAB
2007年5月17日	改造节拍战斗	BANPRESTO	ACT
2007年5月24日	星神DS	ArcSystem Work	SRPG
2007年5月31日	SD高达G世纪 CROSS DRIVER	BANDAINAMCO	SLG
2007年6月21日	BLACK CAT 黑猫协奏曲	Compileheart	AVG
2007年7月12日	怪物农场DS	TECMO	SLG
2007年8月	甲虫王者 超级合集	SEGA	RPG
2007年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
2007年	三国志DS2	KOEI	SLG
2007年	燃烧吧！热血节拍之魂 应援团	任天堂	RAG
2007年	忍者外传 龙剑	TECMO	ACT
2007年	洛克人ZX ADVENT	CAPCOM	ACT
2007年	雷顿教授2	LEVEL5	AVG
2007年	河川垂钓DS	MMV	SPG
2007年	斗牌传说DS	Culturebrain	TAB
2007年	远古封印之炎	任天堂	SRPG
2007年	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
2007年	我是航空管制官DS	EA	SLG
2007年	勇者斗恶龙9 星空的守护人	SQUARE ENIX	ARPG
2007年	最终幻想 水晶编年史 命运之轮	SQUARE ENIX	RPG
2007年	最终幻想战略版A2	SQUARE ENIX	RPG
2007年	完美世界	SQUARE ENIX	RPG
2007年	牧场物语 对战方块	MMV	PUZ
2007年	赛尔达传说 幻影沙漏	任天堂	ARPG
2007年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG

2007年	兽神传究极兽战士	KONAMI	ACT
2007年	斗牌传说DS	culturebrain	TAB
2007年	魔女裁判	SNKPLAYMOER	AVG
2007年	古代王者 恐龙王	SEGA	RPG
未定	真 女神转生DS	ATLUS	RPG
未定	马里奥&索尼克在北京奥运会	任天堂	SPG
未定	纳米迷踪2	MAJESCO	STG



截止统计时间：2007年4月3日

2007年4月3日	波斯王子 宿敌之剑	UBISOFT	ACT
2007年4月3日	VR网球3	SEGA	SPG
2007年4月5日	机动战士高达SEED 联合VS扎夫特	BANDAINAMCO	STG
2007年4月5日	实况棒球P2	KONAMI	SPG
2007年4月16日	上古卷轴 湮灭	CLIMAX	ACT
2007年4月19日	最终幻想1 周年纪念版	SQUARE ENIX	RPG
2007年5月1日	龙之传说	GAME FACTORY	FTG
2007年5月1日	数码武装 感染	KONAMI	FPS
2007年5月4日	蜘蛛侠3	ACTIVISION	ACT
2007年5月8日	DRIVER 76	UBISOFT	ACT
2007年5月8日	风火轮极限赛车	DSI GAMES	RAC
2007年5月10日	最终幻想战略版 狮子战争	SQUARE ENIX	SRPG
2007年5月14日	史莱克3	ACTIVISION	ACT
2007年5月22日	加勒比海盗 在世界尽头	DISNEY	ACT
2007年5月22日	彩虹6号	UBISOFT	FPS
2007年5月24日	死神 魂之热斗4	SCE	FTG
2007年5月29日	龙与地下城战略版	ATARI	SLG
2007年5月	AIR	PROTOTYPE	AVG
2007年6月5日	幽灵行动 尖峰战士2	UBISOFT	FPS
2007年6月7日	最终幻想2周年纪念版	SQUARE ENIX	RPG
2007年6月7日	龙珠Z 真武道会2	BANDAINAMCO	FTG
2007年夏	疯狂出租车	SEGA	RAC
2007年	英雄传说 空之轨迹SC	FALCOM	RPG
2007年	炸弹人大陆P	HUDSON	ACT
2007年	狂野历险XF	SCE	RPG
2007年	寂静岭 起源	KONAMI	ACT
2007年	恶魔城 血之轮回	KONAMI	ACT
2007年	最终幻想Ⅶ 危机核心	SQUARE ENIX	ARPG
2007年	魔界战争	日本一SOFTWARE	SRPG
2007年	海贼王	BANDAINAMCO	ACT
未定	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷

机战FAN

将高达机战题材的游戏、漫画、模型及小说全部集于一身的专门志《机战FAN》诞生啦！224页超充实内容并附带机战独家影象光碟，让喜欢机器人的你大呼过瘾！

■定价：19.80元　4月15日出版

口袋妖怪终极大图鉴

2007年最新版的大图鉴来啦！对应口袋最新作《珍珠钻石》，全面更新所有妖怪的资料，超厚576页的丰富内容，加送珍珠钻石原声音乐碟，口袋迷必须收藏。

■定价：29.80元　4月24日出版

PSP终极奥技（第二版）

爆卖！第一版上市全国两小时抢购一空。国内第一本正式推出的针对PSP软硬件使用的大型工具书，囊括了截止三月中旬的所有主流周边及配件的使用技巧。

■定价：19.80元　4月12日上市

SO COOL 2007年第（4）期

新春的SOCOOL又将装载着满点的时尚讯息和潮流逸品到大家身边。潮流的解析更加的犀利和细致，最新推配也毫不保留的全盘推出。这就是潮流至圣SOCOOL 4月刊。人气明星陈冠希首次登上搜酷封面。

■定价：15元　上市热卖中

口袋迷（7）

《口袋迷7》将与春节后火热上市，超值赠送口袋妖怪限定钱包两款，随机获得，不要错过。本期大抽奖奖品为日本原装多功能电子表，快快寄出你的回函卡来参加抽奖活动吧！

■定价：18元（少量库存）　上市热卖中

TOYS2007年第（4）期



超时空要塞MACROSS 可曾记得心中的感动/M.I.A. RX78大集合/MG Hi-ν敢达评测/圣衣神话海龙/PG夏亚专用扎古II/杜蛎男孩的忧郁之死/人狼/S.I.C. VOL.14/长门大萌神/旺达与巨像

■定价：9.80元　上市热卖中

掌机迷2007年第7期



NDS进军势如破竹，精彩特辑帮您挑选游戏精品；国内掌机局势瞬息万变，现地采访伴您浏览市场风云；前线任务THE FIRST战局解说，孤岛冒险2完全生存手册，精彩无限。

■定价：5.80元　4月13日出版

06年标准掌机典藏



广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

■定价：24元　接受邮购

电子游戏软件2007年第9期

本期彻底攻略《大蛇无双》及《王国之心2最终混合版》，超大特辑国内最全分解《怒之铁拳》系列的经典设定，DVD超大容量赠送《战神2》原声音乐集及多款经典游戏。

■定价：9.80元　4月10日上市

电子游戏软件

期数	价格
2007年第1～4、7～9期	9.80元
2007年5、6合刊（附赠toys12）	19.80元

动感新势力

期数	价格
39、41～50期	9.80元
47～50期DVD豪华版（其它已售完）	15.00元

电子天下・掌机迷

期数	价格
2007年第1、2、5、6、7期	5.80元
2007年第3、4期合刊	8.80元

SO COOL（搜酷）

期数	价格
创刊秋季、冬季、2006年1～12期（2、5期已售完）	15元
2007年1～4期	15元

TOYS（酷玩意）

期数	价格
2007年1～4期	9.80元

书名	价格
机战FAN（新）	19.80元
口袋妖怪终极大图鉴（新）	29.80元
石田彰挚爱收藏（6折）4月15日结束	28.80元
口袋迷（7）（新）	18元
PSP终极奥技（第二版）	19.80元
反叛的鲁路修（新）	24.80元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城

春意盎然，我们的商城再度送出好礼，动画《反逆的鲁路修》异军突起一下子成为众人热捧的话题之作，我们这次就带来了该作的标志领带，令你边看边有的炫耀。死亡笔记的笔盒也相当经典，连外包装如此华贵自己收藏或者送人都相当不错。当然，我们的团长大人凉宫怎么能忘呢，这次的钥匙扣系列超级可爱，作为书包、衣服上的装饰绝对俏皮抢眼！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例:周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中!

每张汇单邮费一律10元!

DEATH NOTE 死亡笔记专区



¥29 编号:7568

死亡笔记背包

●肩带可调，单肩斜挎均可，尺寸约35*28*8cm，一般的杂志书本均可收纳，里面多层内袋有拉锁。正面为黑白两色勾勒出的L和Killer的图案。书包上方还有死亡笔记的LOGO，简约不凡。



¥25 编号:7591

死亡笔记L/R项链2件组

●喜欢神秘莫测，智力超凡的L和R？那就不要错过这组商品，采用他们的英文字母标志为链坠，银光闪耀，戴在胸前绝对吸引众人的眼光，链长45CM左右，可作为项链或者颈链与朋友一起分享。



¥19 编号:7580

死亡笔记L领带

●采用“易拉得”设计的领带，光泽度好手感舒适。在流行中性风的现在，即使女孩也可以佩戴。领带上印有“L”的鲜明标志。作为喜欢该作尤其是L的人怎可错过呢？



¥39 编号:7579

死亡笔记打火机

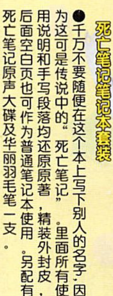
●超华贵精美防风打火机，正面为死亡笔记本的形式，背面为L的标志与死神流克，四周有防滑工艺方便打火。顶部设有紫外线灯，可以用来鉴别真假币，出门携带必不可少作为礼物送人亦可 。

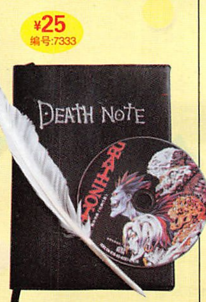


¥26 编号:7603

死亡笔记钱包

●野性粗犷设计，死亡笔记长钱夹。（未打开时）尺寸为15.5*9.5CM，按扣开合，周围一圈和内层镶有闪亮的鳌钉，钱包外面则是死亡笔记的代表性图案，非常适合男性使用。





¥25 编号:7333

死亡笔记笔记本套装

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字，因为这可是传说中的“死亡笔记”。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。

¥39 编号:7681

新款上市

死亡笔记夜神月典藏笔盒套装

●黑色礼盒包装，打开后内衬白色丝光及海绵底座，一支签字笔静静躺在盒内。黑色笔身银色转环简约而华贵，笔头刻有LOGO并镶有透明水晶，里面浮现“月”的字样。用它来写笔记，如同自己就是夜神月！



新款上市

¥29 编号:7670

凉宫春日的忧郁Q版角色钥匙扣五件组

造型超Q可爱的凉宫春日角色钥匙扣，包括普通版与兔女郎版凉宫春日、长门有希、朝比奈实玖留以及阿虚，每一款都动感十足将角色性格完全表现，并附带SOS团吊牌。



¥39 编号:7647

最终幻想少年归来大钱包

●拉风的最终幻想大钱包，棕黄色的凸起云狼标志，黑色仿皮质地上格外醒目。周圈和内侧镶有鳌钉，搭扣开合，展开尺寸19.5*13CM，显示出你与众不同的幻想品位!

¥49 编号:7636

王国之心珍藏手表

●黑色的表带，运动式大表盘。以白色底作衬托，王国之心LOGO中蓝色的心形和银色英文更加显眼，设计简洁大方，适合随时随地佩戴。喜欢王国之心的人可别错过。



¥19 编号:7658

反逆的鲁路修领带 白版

第11区的硝烟，阴谋与正义，动画新番《反逆的鲁路修》现在正是大红大紫之时，黑色王子鲁路修所在的阿什弗德学院中所佩戴的领带。款式简单大方，更另外加上了原著LOGO。

新款上市



¥19 编号:7669

反逆的鲁路修领带 黄版

更加忠实于原著的黄色版本，同样采用“易拉得”式设计，方便简单，男女皆可佩戴，上学、逛街、COS或者仅作为小服饰使用都相当合适，戴上它，让我们把鲁路修完全解读。


游戏·漫画·模型·小说 一网打尽
最强机战高达专门志
机战FAN
机战FAN和高达FAN的终极选择
汇聚全世界热爱机器人的粉丝们的梦想
所有机器人在这里集结!!
特辑好礼赠
机战OG原装手办10套
SRX
白骑士
16开超大魄力
224页充实内容
机战饭光影大碟
双面海报随书加送
精彩内容
机战十五周年纪念专题
▶剖析机战 彻底分析机战系列发展
▶独家专访·寺田贵信
▶大话机战BOSS
火热攻略
▶超级机器人大战W
原创世纪
▶机战OG OVA特报
▶OG最新手办超大特报
重磅连载
▶高达之父·富野由悠季自传▶夏亚的镇魂歌
▶大河原工场 ▶魂之连载·机战的秘密基地
▶SRX开发史
高达频道
▶SEED俱乐部▶高达最新手办大热报
▶高达小说·机动战士高达UC
精彩漫画
▶机战OG短篇▶机战MX 短篇×2
▶机动战士高达·特洛伊行动……等等
最强机战高达专门志
机战FAN
重头连载
夏亚的镇魂歌
机战的秘密基地
大河原工场
SRX开发史
机战十五周年纪
剖析机战
机战系列究极大总结
超级机器人大战
光影大碟
4月15日
震撼上市
超值定价 19.80元
全面接受邮购
邮购请注明“机战FAN”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部(收)
联系电话：010 64472177 / 64472180
邮编：100011 邮资免取